

hi.
ds län



Pia Södergård (f. Portin)

Studentexamen, Åbo Svenska flicklyceum, 1974.

FM, Åbo Akademi, 1982.

PL, Åbo Akademi, 1996.

Verksam vid Åbo Akademis bibliotek sedan 1982, bl.a. som förvärvschef mellan åren 1996 -2003 och byråchef från år 2003, med avbrott för tjänstgöring som assistent och forskarstudier vid Åbo Akademis institution för biblioteksvetenskap och informatik (sedermera informationsförvaltning).

Forskare inom det av Finlands akademi finansierade projektet ” The Individual and Organisational Key Skills in the Information Intensive Society”, år 2006.

Publikationer inom ämnesområdet beståndsutveckling.

Ombrytning: Ben Roimola

Pärm: Tove Ahlbäck

Åbo Akademis förlag

Biskopsgatan 13, FIN-20500 ÅBO, Finland

Tel. int. +358-2-215 3292

Fax int. +358-2-215 4490

E-post: forlaget@abo.fi

<http://www.abo.fi/stiftelsen/forlag/>

Distribution: Oy Tibo-Trading Ab

PB 33, FIN-21601 PARGAS, Finland

Tel. int. +358-2-454 9200

Fax int. +358-2-454 9220

E-post: tibo@tibo.net

<http://www.tibo.net>

VIRTUELL GEMENSKAP

Virtuell gemenskap

Ett informationsvetenskapligt perspektiv
på ungdomars cyberkultur

Pia Södergård

ÅBO 2007

ÅBO AKADEMIS FÖRLAG – ÅBO AKADEMI UNIVERSITY PRESS

CIP Cataloguing in Publication

Södergård, Pia

Virtuell gemenskap : ett informationsvetenskapligt perspektiv på ungdomars cyberkultur / Pia Södergård. – Åbo : Åbo Akademis förlag, 2007.

Diss.: Åbo Akademi. – Summary.

ISBN 978-951-765-382-4

ISBN 978-951-765-382-4
ISBN 978-951-765-383-1 (digital)
Painosalama Oy
Åbo 2007

Innehållsförteckning

Förord	iv
1. Inledning	3
1.1 Bakgrund	3
1.2 Syfte och avgränsningar	5
1.3 Avhandlingens struktur	7
2. Information	11
2.1 Informationsbegreppet – olika syner och användningar	11
2.2 Vardagslivets information	13
2.3 Vardagslivets informationsbeteenden.....	15
2.4 Internet i vardagslivets informationssökning	19
3. Barn och ungdomar	25
3.1 Barns och ungdomars informationsbehov.....	25
3.2 De unga och informations- och kommunikationsteknologin (IKT).....	26
3.3 Barn och unga som informationssökare och användare av informationssystem	29
3.4 Informationskompetens	34
4. Internet	39
4.1 Perspektiv på Internet	39
4.2 Internet som nätverk.....	39
4.2.1. Informationen i nätverket.....	39
4.3 Internet som plattform för datormedierad kommunikation ...	40
4.3.1 Trender på området.....	42
4.3.2 Den datormedierade kommunikationens karaktär.....	42
4.3.3 Informationen som resurs i sociala nätverk.....	45
4.3.4 Socialt kapital	46
4.4 Internet som miljö.....	49
4.4.1 Informationen i miljön	51
4.4.2 Identitetsetablering.....	51
4.4.3 Virtuell gemenskap.....	64
5. Metod och material.....	75
5.1 Kvalitativ ansats	75
5.2 Observationer	76
5.2.1 Genomförandet av observationer.....	77
5.2.2. Analys av gästboksmaterialet	78
5.3 Intervjun	80
5.3.1 Intervjuns temaområden	81
5.3.2 Genomförandet av intervjuerna	81
5.3.3 Transkriberingen av intervjuerna.....	82
5.3.4. Analys av intervjuerna, empiriredovisningen och citat...83	

5.4. Urval	84
5.4.1 Val av mötesplats.....	84
5.4.2 Rekrytering av informanter.....	85
5.5 Forskningsetiska ställningstaganden	86
5.5.1 Unga informanter	87
5.5.2 Digitala miljöer	88
6. Nätet i vardagslivet	95
6.1 Internet – ”en vardaglig sak i livet”	95
6.2 Översikt över ungdomarnas Internetanvändning.....	96
6.3 Användarprofiler	101
6.3.1 Låg och smal användning – ”lunarna”	102
6.3.2 Låg och bred användning – ”informationssökarna”	105
6.3.3 Hög och smal användning – ”e-postarna”	107
6.3.4 Hög och bred användning – ”chattarna”	109
6.4 Sammanfattning och diskussion.....	116
7. Virtuellt gemenskap	123
7.1 LunarStorm – ”det är människorna där som gör det”	123
7.2 Medlemskapets krav och betydelse	125
7.3 Den inbitne lunaren	127
7.4 En bild av mig ”som jag är på riktigt”	129
7.4.1 Från ”basfakta” till att ”köra en stil”	130
7.4.2 Bara på skoj.....	133
7.4.3 Vem hör jag ihop med?	135
7.5 Vem är de andra – på riktigt?.....	138
7.6 Sammanfattning och diskussion.....	140
8. Erfarenhetsvärlden.....	149
8.1 Vägen in i LunarStormvärlden – från upptäcktsiver till rutin.....	149
8.2 ”Att hålla koll på vänner och bekanta”	151
8.3 ”Att kolla in folk”	153
8.4 ”Att sträcka sig ut och ta kontakt med andra”	155
8.5. Sammanfattning och diskussion.....	162
9. Relationer	171
9.1 Vem vill jag umgås med på LunarStorm och varför?.....	171
9.2 Relationers utveckling	173
9.3 Den egna bekantskapskretsen	174
9.4 Relationers innehåll.....	176
9.5 Sammanfattning och diskussion.....	182
10. Avhandlingens sammanfattning och slutdiskussion	189
10.1 Syfte, begränsningar, ansats, metod och material	189
10.2 Informationshanteringen i den virtuella gemenskapen	190
10.3 Den virtuella gemenskapens förankring	194
10.4 LunarStorm-medlemskapets betydelse	196
10.5 Reflektioner över studiens genomförande och resultat.....	199

11. Källor och litteratur.....	203
Arkivmaterial	203
Litteratur	203
Bilagor	
Bilaga 1: Intervjuguide	
Bilaga 2: Blankett för forskningstillstånd	
Summary	
Tabell 1. Internetanvändningens bredd hos informanterna	100
Tabell 2. Användarprofiler och Internettillgångens art	101
Tabell 3. Gästböckernas meningskategorier	181

Förord

Att arbeta på en doktorsavhandling är i många avseenden en mycket ensam sysselsättning, åtminstone i jämförelse med förvärvsarbetet på ett vetenskapligt bibliotek där de dagliga personkontakterna är täta och det mesta utförs i nära samarbete med kolleger. Doktoranden spenderar de flesta dagarna allena i en forskarlya antingen med materialet eller forskningslitteraturen och, i slutskedet, med det egna manuskriptet. Denna ensamhet är dock en illusion. En närmare granskning av hur ett avhandlingsarbete växer fram visar dock på en stor skara hjälpsamma krafter som bistår doktoranden på olika sätt eller utgör garantier för att processen fortlöper som den skall. Ett förord ger möjligheten att rikta ett varmt tack till några av dem. Att nämna alla som under årens lopp inspirerat, uppmuntrat, manat på eller agerat bollplank är tyvärr en omöjlighet.

Det är helt klart att utan ett starkt stöd från min arbetsgivare, Åbo Akademis bibliotek, hade detta projekt inte kunnat utföras. Till en början fanns en förhoppning att doktorandstudierna skulle gå att utföra vid sidan av arbetet. När så inte var fallet har tjänstledigheter välvilligt beviljats och kompetenta vikarier utsetts. Det har även känts trevligt att då och då bli påmind om att projektet även varit viktigt för biblioteket!

En grundförutsättning för forskarstudier är en arbetsplats med behövlig utrustning. Det har varit tryggt att veta att ett forskarrum har kunnat ställas till mitt förfogande under tjänstledigheterna av ämnet Informationsförvaltning. Det har känts som en stor förmån att få vara en del i forskargemenskapen där. Jag är tacksam för kollegerna som jämnade vägen för övergången från förvärvsarbete till forskarstudier genom att varje gång lika varmt välkomna mig tillbaka. Deras helhjärtade och inspirerande stöd har varit påtagligt såväl under seminarier som i kafferummet under mera fria former.

Avhandlingens handledare har varit professor Mariam Ginman. Hennes råd och kommentarer har gett en fast grund att stå på och hennes uppmuntrande ord i processens mest kritiska faser har gett det stöd som behövts för att våga gå framåt. Efter hennes avgång, i arbetets slutskede, övertogs uppgiften av forskningsledare Gunilla Widén-Wulff som på ett mycket kompetent sätt lotsade projektet i hamn.

Det färdiga manuskriptet kommenterades sedan kritiskt av PD Aart Jan de Heer vid ett slutseminarium där han agerade opponent. Även FD Tore Ahlbäck hade den stora vänligheten att läsa igenom manuskriptet i sin helhet och hans konstruktiva kritik har lett till avsevärda förbättringar i texten. Avhandlingens officiella förgranskare var professor Sanna Talja och professor Peter Ingwersen. Min tacksamhet är stor gentemot dem båda för att de åtog sig uppdraget.

Finansiellt stöd som använts för att bekosta forskning under tjänstledighet har erhållits från Otto A. Malms donationsfond, Stiftelsens för Åbo Akademi forskningsinstitut, Svenska Litteratursällskapet, Svenska kulturfonden och Waldemar von Frenckells stiftelse. Dessutom har ämnet Informationsförvaltning ombesörjt kortare anställningar i väntan på annan finansiering och berett mig en ettårig plats inom det av Finlands akademi finansierade projektet "The Individual and Organizational Key Skills in the Information Intensive Society". Intervjuresorna finansierades med reseunderstöd från Stiftelsens för Åbo Akademi forskningsinstitut och Åbo Akademis AV-central lånade ut inspelningsutrustning.

Intervjuskedet av undersökningen underlättades avsevärt av de personer som var behjälpliga med att hitta informanter, ställde utrymme till förfogande för utförandet av intervjuerna eller ordnade med nattlogi i sina hem. Ett varmt tack till er alla! Mina tankar går även till informanterna som gav mig sin tid och frikostigt delade med sig av sina erfarenheter.

Slutligen vill jag tacka Benne, min äkta hälft och livskamrat, för förståelsefullt stöd under alla dessa år! Boken dedikerar jag till våra söner, Ralf och Peik.

Åbo i september 2007
Pia Södergård

1.

Inledning

1. Inledning

1.1 Bakgrund

Internet har sedan en tid tillbaka blivit en integrerad del av vardagslivets olika områden. Från att ha varit nytt, spännande och förbehållet de tekniskt kunniga har det utvecklats till att bli ett alldagligt hjälpmedel för arbetsliv, skola, fritid, kulturliv och politik (Haythornthwaite & Wellman, 2002; Livingstone, 2003; Lievrouw, 2004). Det är knappast förvånande att flera discipliner, var och en ur sin synvinkel, försöker utöka förståelsen för Internet och att Internetforskningen, som börjar ha vissa drag av att vara en egen disciplin, sakta bygger upp en kunskapsbas som är berikande för många ämnesområden (Hunsinger, 2005; Baym, 2005).

För informationsvetenskapen har Internets utveckling visat sig erbjuda många nya infallsvinklar på frågan om människans förhållande till information (McCreadie & Rice, 1999). Aldrig förr i historien har så stora mängder information och källor för information, i nya former och sammansättningar, funnits inom räckhåll för den enskilda människan och aldrig förr har det varit möjligt att så snabbt och på så många varierande sätt nå denna information (Marchionini, 1995, s.2; Pettigrew, Durrance & Unruh, 2004; Baruchson-Arbib, 2004). Vad Internet har gjort är att tidigare utspridda former och kanaler för information sammanförs till *en* enskild plats eller kanal för information. Detta har bl.a. medfört att synen på människans informationshantering har förändrats. Att söka information har blivit mera samordnat och är mindre dikterat av källor och institutioner (Case, 2002, s. 4). Informationsbeteenden som är mindre målinriktade såsom genombläddring eller ett helt spontant och oavsiktligt påträffande av information tillmäts större betydelse (Case, 2002, s. 4; Erdelez & Rioux, 2000). Då alltfler fått tillgång till Internet i hemmen har det visat sig att inte bara platsen utan även målsättningarna för sökning av information ändrats (Rieh, 2003).

Studier av Internets interaktiva natur har inneburit att den sociala kontextens betydelse för informationshanteringen fokuserats, dels har de nya, bekväma metoderna för att delge andra information konstaterats främja informationsutbytet mellan personer (Erdelez & Rioux, 2000), dels har dialogens betydelse för informationssöknings- och informationsförsörjningsprocesserna betonats (Savolainen, 2001). Beträktandet av personer som potentiella informationskällor stärks ytterligare av att Internets hypermediestruktur bildar en social hypertext till den del som strukturens noder representerar människor (Erickson, 1996).

Barns och ungdomars användning av Internet har förknippats både med förhoppningar och med farhågor. Föräldrars förväntningar gällande

de unga och informations- och kommunikationsteknologin är starkt fokuserade på utveckling och framtida arbetsmöjligheter. Den främsta orsaken till föräldrars Internetinvestering har visat sig vara utbildning (Livingstone, 2003). De föreställer sig att de ungas utbildningsmöjligheter, och därigenom även deras ställning på arbetsmarknaden, förbättras genom att utsträcka de ungas kunskapsterräng och horisont utöver de lokala gränserna. Det finns också en uppfattning om att underlättandet av kommunikation med folk i andra länder leder till ett världsmedborgarskap (Holloway & Valentine, 2003, 151–152). Föräldrars farhågor riktar sig delvis mot de ungas framtid i ett samhälle som de föreställer sig förändrat av teknologi med en rädsla för att de unga hamnar utanför om de inte utvecklar lämplig teknologisk kompetens för att kunna delta, delvis finns det rädslor hos föräldrar som gäller nuet och de ungas kontakt med den oreglerade information som finns på nätet och de otillbörliga relationer som där kan uppstå (Livingstone, 2003; Valentine & Holloway, 2001).

Det är mycket vanligt att de ungas kompetens gällande ny teknik framställs i positiva tongångar. Det har betonats att dagens barn är den första generation som är födda och uppvuxna i ett redan existerande informationssamhälle där datorer och informations- och kommunikationsteknik finns *överallt* (Tapscott, 1998, s. 1–2; Hernwall, 2001, s. 3). Eftersom denna informationsteknik inte utgör ett nytt inslag i deras erfarenhetsvärld sägs det att de har utvecklat ett förhållande till den som skiljer sig från den äldre generationens. De assimilerar tekniken och ser den som en naturlig del av omgivningen medan det för den äldre generationen har varit fråga om en anpassningsprocess där gamla tankemönster byts mot nya (Tapscott, 1998, s. 40–41). Betecknande för detta är t.ex. att dagens unga hävdar att de lär sig mera om informations- och kommunikationsteknik av sina vänner än av föräldrarna eller i skolan och att bruket att använda snabbmeddelanden är lika vardagligt för dem som att skriva lappar och tala i telefonen är för deras föräldrar (Livingstone, 2003; Herring, 2004).

Det finns emellertid flera omständigheter som visar att ungdomars Internetanvändning konfronteras med olika typer av barriärer och ingalunda är oproblematisht. Några av de aktiviteter som ungdomar gärna ägnar sig åt är förknippade med svårigheter. Chattrum har stängts p.g.a. pedofilrisken och att ladda ner musik kan utgöra intrång på upphovsrätten. Användning av Internet för skolarbeten har medfört att utbildningsinrättningar inför åtgärder mot plagiat (Livingstone, 2006). Föräldrar, lärare och politiker kan agera som gate-keepers genom att antingen kvalitetsmässigt eller tidsmässigt begränsa ungdomars tillgång till Internet (Facer, J. Furlong, R. Furlong & Sutherland, 2001; Livingstone, 2006). Negativa effekter av sådana inskränkningar har rapporterats. Fil-

treringsprogramvara kan blockera viktiga webbsidor och förorsaka att sökningar inte kan slutföras. Avsaknad av ett enskilt och ostört utrymme påverkar möjligheterna att söka känslig, personlig eller kontroversiell information (Skinner, Biscope & Poland, 2003). För hemmen som skaffat tillgång till Internet innebär upprätthållande av adekvata förbindelser kontinuerliga investeringar i form av pengar, tid och möda (Livingstone, 2006). Livingstone (2003) anser att det ser ut som om det förutom den digitala klyfta som åtskiljer dem som har tillgång till Internet och dem som saknar, finns en mera svårdefinierad klyfta som gäller Internet-användningens kvalitet (Livingstone, 2003).

Vad gäller forskningen har det upprepade gånger påpekats hur marginaliserade de unga är i förhållande till de vuxna (Dresang, 1999; Livingstone, 2003; Shenton, 2004; Large, 2005; Livingstone, 2006). Traditionella studier av ungdomars informationssökning har kritiserats för att använda ett vuxenperspektiv. De unga förs in i forskningssituationer som kan vara besvärande för dem och som inte förmår påvisa deras kunighet eftersom forskaren på förhand definierat vad som är framgång och vad som är relevant (Dresang, 1999). De ungas informella informationssökningssituationer, deras egen evaluering av information och framförallt deras spontana användning av Internet på fritiden har visat sig vara eftersatta forskningsområden (Dresang, 1999; Williams, 1999; Large, 2005). Att det kan finnas mycket att upptäcka inom dessa forskningsområden indikeras bl.a. av att ungdomar ger uttryck för mer självförtroende och expertis vad gäller personlig användning av Internet än skolanvändning och har större framgång i att hitta information på webben i sådana uppgifter som de själva har framställt än i de uppgifter som tilldelats dem (J. S. Watson, 2001; Bilal 2002).

1.2 Syfte och avgränsningar

Denna avhandlings övergripande målsättning är att öka kunskapen om de ungas spontana användning av Internet under fritiden. Den avgränsar sig till undersökning av ungdomars deltagande i *virtuella gemenskaper*, definierade som sådana mötesplatser som inte har designats för något annat ändamål än att vara en miljö där gemenskaper¹ ska kunna utvecklas (Croon & Ågren, 1998). Exempel finns på att en virtuell gemenskap kan ha stor genomslagskraft bland ungdomar med besök som uppvisar regelbundenhet (Enochsson, 2005).

De virtuella gemenskaperna kan betraktas som ett Internet i miniatyr eftersom de erbjuder, i ett paket och på ett användarvänligt sätt, många

1 Även de gemenskaper som kan utvecklas kring en webbplats kallas för virtuella gemenskaper. Uttrycket används i litteraturen i två olika betydelser. Se t.ex. Croon & Åberg, 1998.

av de tjänster och kommunikationsformer som förekommer på nätet. De har liknats vid Oldenburgs (1999, s. 16) *tredje plats*, den dit vi går för att möta andra människor än familjemedlemmar, då hemmet räknas som *den första platsen*, och *den andra platsen* är den där arbete eller studier bedrivs (Croon & Ågren, 1998). Beträffande ungdomar kan den virtuella gemenskapen alltså liknas vid ungdomsgården, torghörnet, ett café eller varför inte parkeringsplatsen utanför en hamburgerbar, d.v.s. ställen där de håller till på fritiden.

Trots att vuxna inte direkt förbjuds tillträde är de ungas virtuella mötesplatser i hög grad de ungas egen värld, en plats där de skapar sig sin egen *cyberkultur*. En tredje parallell kan därför dras till de av Virtanen (1972, s. 21–26) beskrivna gårdsgemenskaperna på 50- och 60-talen, där barnen i lek och umgänge markerade skillnaden mot vuxenvärlden genom att använda hemligt språk och hemliga namn. Enligt Virtanen uppstår de specifika barntraditionerna på platser där de unga kan isolera sig från de vuxna och, genom sitt dagliga umgänge, skapa egna beteendeformer. För de vuxna kan umgänget i en virtuell gemenskap te sig rätt obegripligt, och uttalanden av föräldrars och lärares misstroende gentemot aktiviteten har rapporterats. Till exempel Enochsson (2005) omnämner att det finns skolor i Sverige som blockerat tillgången till den virtuella gemenskapen LunarStorm och att det finns föräldrar som överväger om de vågar låta sina ungdomar besöka denna mötesplats sedan kvällspressen slagit larm om pedofiler som där stämt möte med unga flickor.

Avhandlingens syfte och målsättning kan uttryckas på följande sätt:

Målsättningen med denna avhandling är att utforska ungdomars deltagande i virtuella gemenskaper i syfte att ta reda på vilken betydelse ett sådant engagemang har i deras vardagsliv ur ett informationsvetenskapligt perspektiv.

Det informationsvetenskapliga perspektivet betyder att fokus i undersökningen ligger på informationens roll i sammanhanget. Frågeställningar som utforskas är: På vilket sätt hanterar ungdomarna information i en virtuell gemenskap? Vilka är deras informationskällor? Hur vet de om informationen är tillförlitlig? Hur är deltagandet i virtuella gemenskaper förankrat i den övriga Internetanvändningen och i deras vardagsliv? Ordet *cyberkultur* i avhandlingens rubrik anknyter avhandlingen även till en forskningstradition som fokuserar på den verklighet som användaren möter ute i *cyberrymden*, en Internetmetafor.

Studien har utförts bland svenskspråkig ungdom i Finland, och det var deras deltagande i den virtuella gemenskapen LunarStorm, avsedd för ungdomar i Sverige, på vilken undersökningen fokuserade.

1.3 Avhandlingens struktur

Avsnitten 2–4 utgör avhandlingens första del. De ger den teoretiska bakgrunden till undersökningen och presenterar tidigare forskning. Forskningsresultat som här anförs tjäna syftet att göra problematiken förståelig. Avsnitt 2 handlar om information och inleds med ett kapitel som behandlar informationsbegreppet. Det innehåller en översikt dels över hur begreppet använts inom informationsvetenskaplig forskning, dels över vilka svårigheter som noterats vid definieringen av det. Kapitlen 2.2–2.4 ägnas åt vardagslivet information, om dess forskning, informationsbeteenden och om hur Internet används i vardagslivets informationssökning.

Avsnitt 3 ägnas åt barn och ungdomar, och det inleds med ett kapitel om deras informationsbehov. Därefter belyses de ungas förhållande till informations- och kommunikationsteknologin. Efter en översikt över hur de framstår som informationssökare och användare av informationssystem avslutas avsnittet med ett kapitel om begreppet informationskompetens.

Avsnitt 4 presenterar Internet ur tre olika perspektiv – som nätverk, som plattform för datormedierad kommunikation och som miljö. Informationens roll i dessa perspektiv diskuteras.

Avsnitten 5–9, som innehåller avhandlingens empiri, utgör avhandlingens andra del. I avsnitt 5 redogörs för avhandlingens kvalitativa ansats. Metoderna och hur de tillämpats redovisas. Vad gäller observationer redogörs för olika observatörsroller och hur de förekommer i undersökningen. Beträffande intervjuerna presenteras temaintervjun som en form av den halvstrukturerade intervjun, och problematiken med att intervjua unga personer berörs. Temaområdenas konstruktion, utförandet av intervjun och hanteringen av intervjumaterialet med citat i avhandlingstexten behandlas. Analys av intervjumaterialet och gästboks-materialet presenteras. Kapitlet om urval handlar om valet av virtuell mötesplats och rekryteringen av informanter för studien. Avsnitt 5 avslutas med forskningsetiska frågeställningar. Tillämpbarheten av gängse forskningsetiska regler diskuteras i relation till studiens unga informanter och de digitala miljöernas särdrag. Empiriredogörelsen finns i avsnitten 6–9. Upplägget följer studiens fyra temaområden så att varje område har ett eget avsnitt med avslutande sammanfattning och diskussion.

Avsnitt 10 avslutar avhandlingen med en slutdiskussion.

2.

Information

2. Information

2.1 Informationsbegreppet – olika syner och användningar

Informationsvetenskapen saknar en vedertagen allmän definition för informationsbegreppet. Problemet har varit att finna en definition som varken är så snäv att den begränsar forskningen eller så bred att den blir meningslös. Försök har även gjorts att på praktiska sätt ringa in en förklaring till begreppet information. Studier av hur det använts inom informationsvetenskaplig forskning påvisar att det går att särskilja breda grundläggande kategorier för vad information uppfattats vara.

Bucklands (1991) ofta citerade kategorisering av hur information använts i olika sammanhang visar att människor inte bara informeras av avsiktliga meddelanden utan även av ett brett urval av objekt och händelser. Han särskiljer mellan tre huvudsakliga sätt att använda ordet information: 1) *Information-som-process*: information används i betydelsen att bli informerad vilket innebär en förändring i det man vet 2) *Information-som-kunskap*: information används för att beteckna det som erhålls då kunskap om något kommuniceras. 3) *Information-som-föremål*: information används för objekt såsom data, text och dokument men också för andra föremål vilka betraktas som informativa. Även händelser inkluderas i denna kategori. Olika slag av information-som-föremål varierar till sina fysiska karaktäristika och är på det sättet inte lika lämpliga för lagring och återvinning, å andra sidan kan olika representationer av information-som-föremål användas i stället, såsom exempelvis en ritning av en byggnad.

En mycket liknande kategorisering är resultatet av McCreadies och Rices (1999) studier av olika konseptualiseringar av information i litteraturen. Bucklands information-som-process och information-som-kunskap smälter hos dem samman till information som en del av kommunikationsprocessen, en form av mänskligt beteende i rörelse genom tid och rum för att begripliggöra sin omvärld. Däremot fördelar sig Bucklands information-som-föremål på tre olika kategorier hos McCreadie och Rice. För det första, kan informationen ses som ett föremål eller en resurs som kan produceras, köpas, säljas, kopieras, distribueras, manipuleras, sändas vidare och kontrolleras. För det andra, kan information inkludera data i miljön såsom objekt, artefakter, ljud, lukter, visuella och taktila fenomen, aktiviteter och naturfenomen. För det tredje, är information en representation av eller hänvisning till kunskap såsom kortkataloger eller databaser med citeringar av vetenskapliga dokument.

Ovanstående kategoriseringar visar på informationsbegreppets mångfacetterade karaktär men förmår inte avgränsa begreppet och därmed utesluta vad som inte är information, vilket definitioner bör göra. Case (2002, s. 39–63) som jämfört olika definitioner på information påpekar att snäva definitioner innehåller ett eller flera villkor i stil med att informationen måste vara användbar eller dess överföring avsiktlig, den måste vara representerad i ett registrerande medium (i skrivet eller talat språk, i bilder), eller att informationen måste vara sann eller åtminstone enkelt verifierbar. Dessa villkor är kännetecknande speciellt för de tidiga definitionerna på området, och granskade var för sig finns de utestänga mycket av det som i vardagslivet syftas på och upplevs som information.

Exempel på en skiljedragning i mycket breda definitioner är huruvida information kan existera oberoende av medvetandet (Case, 2002, s. 60). En mycket citerad definition på information är Batesons *”any difference that makes a difference to a conscious human mind”*, eller ”varje skillnad av betydelse för ett medvetet mänskligt sinne” (Bateson 1972, här citerad i Case 2002, s. 40). Kopplingen till det mänskliga medvetandet har kritiserats av Bates (2005) som hävdar att allt sådant som är potentiellt informativt för människan utesluts om människans subjektiva upplevelse görs till ett villkor för att en signal eller data skall kunna betraktas som information. I sin syn på information stryker Bates således villkoret att en levande varelse skall uppleva informationen. För Bates (2005, 2006) är det endast den totala entropin som är informationsfri, *informationen utgörs av strukturerna eller mönstren av hur materia och energi organiseras i universum*. Vissa av dessa organisationsmönster tillskrivs betydelse av levande varelser, och denna betydelse utgör också information. Då denna tillskrivna betydelse sedan integreras i en pre-existerande kunskapsmassa uppkommer kunskap. Organisationsmönstren anses kunna framträda på många olika nivåer såsom när en människa varseblir små märken på ett papper, bokstäver i alfabetet, ord i språket, en sekvens idéer, en publikationsgenre eller en filosofisk hållning. Att tillskriva ett organisationsmönster en betydelse kan ske omedelbart då associationerna mellan elementen är välutvecklade, men det kan också ta en längre tid för att förståelse skall uppstå.

På basis av ovanstående definition skapar Bates (2006) en typologi av vad hon kallar för de grundläggande formerna för information. Utgående från Goonatilake (1991, här diskuterad i Bates 2006), klassificerar hon in dem i tre flödeslinjer, den genetiska, den neurokulturella och den exosomatiska varav det är den neurokulturella och den exosomatiska som är av speciellt intresse här. Information som rör sig i den neurokulturella linjen indelas i *upplevd information*, som avser människans upplevelser, både medvetna och omedvetna, av omgivningen och av sitt liv,

tankar och aktiviteter; *utspelad information*, som avser alla de olika typer av beteenden och aktiviteter som finns och som kan observeras hos andra, både i isolation och i olika sociala kontexter och slutligen *framställd information*, som är det som sägs och förstås på basis av både verbalt språk och kroppsspråk. Den exosomatiska linjen innehåller information lagrad externt från levande varelsers kroppar. Här gör Bates en skillnad baserad på avsiktlighet, dels finns det synliga effekter av människans leverne som *innesluter* information där avsikten i allmänhet inte har varit att informera men som trots det erbjuder förståelse för t.ex. andra kulturers levnadssätt, dels finns det avsiktligt *registrerad* information som består både av kommunikativ information och av minnesinformation bevarad i ett hållbart medium. Det finns en koppling mellan det exosomatiska och det neurokulturella genom att s.k. *innesluten information* (embedded information) är det varaktiga resultatet av utspelad information och registrerad information är det varaktiga resultatet av framställd information.

Det är inte svårt att se likheterna mellan å ena sidan Bucklands (1991) och McCreadies och Rices (1999) kategoriseringar av information som baserar sig på studier av litteraturen och å andra sidan Bates' (2006) typologi som är härledda ur en definition. Alla tre kan användas för att positionsbestämma forskningsinriktningar och verksamhetsfält inom informationsbranschen. Bates' typologi erbjuder dock en mångsidig informationsvetenskaplig begreppsapparat för studiet av människans interaktioner med miljön och varandra som öppnar nya möjligheter genom att den överskrider gränserna för informationsvetenskapens traditionellt starka intresseområden.

2.2 Vardagslivets information

Människans förhållande till information kan och har studerats i olika kontexter inom informationsvetenskapen. Det har dock länge varit jobbrelaterade informationsbehov, informationssökning och informationsanvändning som har dominerat forskningen (Savolainen 1995). Denna arbetslivsorienterade forskning har dessutom haft en tyngdpunkt på det akademiska livet, kanske för att det uppfattats som speciellt informationsintensivt (Hartel, 2003).

För den forskningstradition som intresserar sig för människans förhållande till information utanför arbetslivet introducerade Savolainen (1995) begreppet *informationssökning i vardagslivet* (everyday life information seeking, ELIS). Detta gjordes inte för att framhålla kontraster mellan informationssökning i arbetsliv och annan informationssökning, utan för att betona forskningsområdets legitimitet och för att avstå från klumpiga ordvändningar som *icke-arbetslivsrelaterat* eller begränsande

termer som *sökning av medborgarinformation* (Savolainen, 1995). Savolainen betonade tvärtom att informationssökning i arbetslivet och i vardagslivet har en tendens att överlappa varandra och att flera drag är gemensamma, såsom att principen om minsta ansträngning har en tendens att styra valet av informationskällor och kanaler, men han framhöll också att det finns distinkta drag hos informationssökning i vardagslivet som behöver klargöras.

Savolainens (1995) och Hektors (2001) undersökningar är exempel på användning av två olika kontexter för informationsforskningen i vardagslivet. Savolainen (1995) utgår från Bourdieus habitus (1986), ett socialt och kulturellt determinerat tanke-, perceptions- och evaluerings-system hos individen. Habitus-begreppet konkretiserar Savolainen dels i livsstil (way of life), som står för hur vardagslivet organiseras genom de val individen gör visavi t.ex. tidsbudgeten, dels i upprätthållandet av kontrollen i livet (mastery of life), som står för individens orientering i problemsituationer i dimensioner av kognitiva kontra affektiva överväganden och optimistiska kontra pessimistiska förväntningar på problemets lösbarhet.

Hektor (2001, s. 67–70) tar tidsgeografin som utgångspunkt och betraktar vardagslivet som en obruten sekvens av olika livsaktiviteter som kan hänföras till sju olika problemområden eller *projekt* vilka har visat sig vara stabila för personer i olika livssituationer och i olika kulturer: *omsorg om sig själv* (att äta, sova, personlig hygien, att gå ut, att återvända hem), *omsorg om andra* (att ge föda och kläder, hygienvård, lek, umgänge, nattning, hjälp och uppfostran), *omsorg om hushåll* (städning, lappa kläder, laga saker, sköta hushållet, inköp, trädgårdsskötsel, byggnadsarbete), *reflektion och rekreation* (underhålla gäster, tala i telefon, läsa, se på tv, lyssna på musik, idka en hobby), *transport* (förflyttning av en själv), *att skaffa och laga mat* (anskaffning, tillagning, efterarbete) och *inkomstbringande verksamhet* (arbete). Till dessa sju projekt föreslår Hektor ytterligare tre: *att upprätthålla sociala relationer*, *att orientera sig i ett informationssystem*, *att följa med sin tid*. Kopplingen mellan livsaktiviteter och informationsaktiviteter fås genom att betrakta projektens målsättningar vilka kräver input av fysisk aktivitet eller information för att uppnås (Hektor, 2001, s. 282–283).

I Savolainens (1995) och Hektors (2001) undersökningar hanteras vardagslivet ur en holistisk synvinkel. Hartel (2003) däremot har i sin forskning riktat in sig på ett speciellt område av fritiden. Hon stöder sig på Stebbins (2001, här diskuterad i Hartel 2003), då hon i sin undersökning avgränsar det hon kallar för seriös fritid från den planlösa fritiden. Den seriösa fritiden innebär koncentration på att förvärva sig färdigheter, kunskap och erfarenhet på ett karriäristiskt sätt inom någon av dess allmänna former: amatörism, frivilligarbete och hobbyer. Hartel, som

genom ett domänanalytiskt angreppssätt inriktat sig på studium av matlagning som hobby, konstaterar att den seriösa fritiden är ett segment av vardagslivet som är informationsrikt. Informationsresurserna som finns i hemmen är inte enbart funktionella till sin karaktär. Kokböcker och recept kan representera familjeärv, viktiga händelser, förhoppningar och gjorda erfarenheter. Samlingar av dessa kan vara spridda i hemmet som fungerar som ett nav i ett informationssystem med bibliotek, bokhandlar, restauranger och saluhallar som knutpunkter i ett bredare område. Utövandet av hobbyn och sysslandet med informationsresurser verkar formas av personliga erfarenheter, familjetraditioner, årstider och helger, populära matlagningstrender, professionella matlagningsstandarder och kokkonst.

2.3 Vardagslivets informationsbeteenden

Den mest generella definitionen på informationsbeteende finns hos T. D. Wilson (2000) som säger att det är ”helheten av mänskligt beteende i förhållande till källor och kanaler av information, där både aktiv och passiv informationssökning och informationsanvändning inkluderas. Sålunda inbegrips ansikte-mot-ansikte-kommunikation, såväl som passivt mottagande av information såsom vid tittande på TV-reklam utan någon avsikt att agera på den givna informationen”. Människans informationsbeteende kan dels undersökas genom att se på hur det som informationsbranschens professionella betraktar som information aktivt eftersöks av personer, dels kan utgångspunkten vara vad personer själva betraktar som information, hur saker blir till information för personer i olika kontexter och hur information som sålunda upptäcks påverkar vidare handlingar (Solomon, 2002). För vardagslivets behov kan informationen givetvis aktivt eftersökas men forskningen i vardagslivets informationsbeteenden har visat att detta är endast en liten bit av en mera komplicerad bild: information kan t.ex. oförväntat påträffas (Williamson, 1998; Ross, 1999), den kan delges andra på varierande sätt (Hektor, 2001, s. 81 ; Fisher, Durrance & Hinton, 2004) och det är möjligt att avskärma sig från information (Chatman, 1996, 1999).

Savolainen (1995) indelar i sin forskning informationssökningen i vardagslivet i två dimensioner: *praktisk informationssökning*, som är avsedd för att finna specifika svar på olika informationsbehov, och *orienterande informationssökning*, som är en mera allmän aktivitet där omvärlden bevakas vid sidan av andra aktiviteter för inhämtande av vilken information som helst, relaterad till ett intresse eller en angelägenhet.

En annan typ av indelning finns hos Hektor som föreslog en modell för användning av informationssystem i vardagslivet (Hektor, 2001, s. 59–99). Han utgår från fyra olika huvudformer av informationsbeteende,

att söka (seeking), att inhämta (gathering), att kommunicera (communicating) och att avge information (giving). Varje informationsbeteende relaterar han till olika informationsaktiviteter så att en och samma aktivitet kan förekomma i samband med två olika informationsbeteenden: att söka omfattar informationssöknings- och återvinningsaktiviteten (search & retrieve) samt genombläddring (browsing); informationsinhämtning inbegriper att genombläddra, att bevaka (monitor), och att ta del av (unfold); kommunikation är att ta del av, utbyta (exchange) och formulera (dress); att avge information omfattar att formulera, att beställa/utföra (instruct) och att publicera (publish) (Hektor, 2001, s. 81).

Ett tidigt exempel i litteraturen på hur information oförväntat påträffas ges av B. C. Vickery och A. Vickery (1987, s. 37) då de beskriver två personer som står i vimlet vid Piccadilly Circus och väntar på sin kamrat George. Plötsligt säger den ena: "Titta, där går en shejk" varpå den andra svarar "Strunt i shejken, vi måste hitta George", och efter att ha spanat ut över folkmassan upptäcks George: "Där är han". Denna sekvens förklaras av B. C. Vickery och A. Vickery med att vad som krävs är selektiv uppmärksamhet, en förhandsförståelse av begreppet shejk med åtföljande attribut som lagrats i minnet och en jämförelseprocess där begreppet igenkänns och återkallas.

Ovanstående exempel kan även tjäna som illustration för de funktionella element som Erdelez (2004) föreslår ska inkluderas i en oförväntad informationsupptäckt. Erdelez utgår från att det finns ett förgrundsproblem (att hitta George), man *upptäcker* d.v.s. blir varse om information (titta, där går en shejk), man *stoppas upp* d.v.s. avbryter vad man ursprungligen höll på med (att hitta George), man *undersöker* för att värdera den upptäckta informationens användbarhet (strunt i shejken), man *fångar upp*, d.v.s. extraherar och sparar informationen för framtida användning (illustreras inte av ovanstående exempel men det är tänkbart att kamraterna kom hem och berättade att de såg en shejk på Piccadilly Circus), man *återvänder* d.v.s. återanknyter till det ursprungliga problemet (spanar ut över folkmassan för att upptäcka George). Att oförväntat påträffa information är något som har börjat betraktas som en integrerad del av andra informationssökningsaktiviteter. Det kan t.ex. vara ett resultat av genombläddring (Erdelez, 1997; Rice, McCreadie & Chang 2001, s. 182; Hektor 2001, s. 288). Bevakning av källor är en annan aktivitet som kan leda till informationsupptäckter (Williamson, 1998; Savolainen, 1995).

I Williamsons (1998) undersökning av äldre personer framkom att respondenterna avsiktligt sökte information men, åtminstone i någon utsträckning, även bevakade sin värld och på så sätt inhämtade information som de inte alltid var medvetna om att de behövde. Omedvetna behov kändes igen när relevant information upptäcktes. Det var speciellt

under telefonsamtal med familjemedlemmar och vänner, vilka upplevdes som trovärdiga och pålitliga, då både aktiv informationsanskaffning och oförutsedd informationsanskaffning ägde rum. Dagstidningar var en annan viktig källa för oförutsedd informationsanskaffning.

Att oförväntat påträffa information i en kontext av nöjesläsning har undersökts av Ross (1999) som fann att böcker kunde erbjuda information för läsaren på många olika sätt. En bok kunde bl.a. fungera som en väckarklocka, ge ett nytt perspektiv eller visa på utvidgade möjligheter. Karaktärerna i en bok kunde erbjuda identitetsmodeller. Böcker kunde också uppmuntra, trösta, ge bekräftelse och styrka genom att visa att man inte är ensam. I akademiska miljöer har de oförväntade informationsupptäckternas förmåga att visa på nya inriktningar eller bekräfta tidigare uppfattningar påvisats av Foster och Ford (2003).

Ross (1999) hävdar att informationsupptäckterna inte helt och hållet är slumpartade. Det kan vara en tillfällighet att en text hamnar i handen på en läsare men efter det ger läsaren texten selektiv uppmärksamhet och utvidgar betydelsen i kontexten av sitt eget liv och sina egna angelägenheter. Att informationsupptäckter är relaterade till en personlig dimension antyds också av Erdelez (1997). Hon fann att alla inte uppfattar sina erfarenheter av oförväntade informationsupptäckter på samma sätt. Hon fann fyra olika förhållningssätt: *superupptäckarna* erfor ofta att de gjorde informationsupptäckter, de litade på de oförväntade informationsupptäckterna som en form av informationsanskaffning och betraktade dem som en integrerad del av sitt informationsbeteende. *Upptäckarna* erfor också ofta att de gjorde informationsupptäckter men såg inte sambandet till sitt informationsbeteende. *De tillfälliga upptäckarna* upptäckte information tillfälligt och betraktade detta som en lyckosam händelse. *Icke-upptäckarna* upptäckte information mycket sällan.

Informationsupptäckter har betraktats ske inom ett nätverk av sociala relationer. Erdelez (2000) fann att ett naturligt element i informationsbeteendet på Internet är att information påträffas som tillfredsställer andra personers informationsbehov och att denna information delges vidare till dem. Hektor (2001, s. 217) fann att informationskällor emellanåt bevakas på andras vägnar och att relevant information ges vidare i vardagsdiskussioner eller som *informationsgåvor*. Williamsons (1998) äldre personer lät också information som de uppfattade som viktig gå vidare till vänner och familjemedlemmar. Ross (1999) påpekar att entusiastiska läsare stöder och ibland initierar andras läsande genom att berätta vidare om rekommendationer i recensioner, genom att välja böcker i bibliotek och bokaffärer till familjemedlemmar och genom att köpa böcker som gåvor till vänner. Rieh (2003) fann att familjemedlemmar i hemmamiljö återvände till tidigare webbsökningar och upprepade sökprocessen för att delge andra den information de funnit.

Då personer kommer samman för något ändamål och småpratar, aningen om livet i allmänhet eller specifika situationer, kan utbyte av information ske, både formellt och informellt, ibland avsiktligt och ibland alldeles i förbigående. Sådana sociala kontexter, som kan uppstå när som helst och var som helst, har beskrivits som *informationsområden* (information grounds) (Fisher, Durrance & Hinton, 2004). Kännetecknande för ett informationsområde är bl.a. att personer samlas i ett annat syfte än informationsutbyte, att personerna representerar olika sociala typer där de flesta har olika men förväntade och viktiga roller ur informationsflödessynpunkt och att den sociala interaktionen är primär och informationsflödet en biprodukt.

Förutom att information aktivt kan sökas eller oförväntat påträffas har det påvisats av Chatman (1996, 1999), som utförde empiriska undersökningar bland vaktmästare, ensamstående mödrar, kvinnliga fångar och invånare i ett pensionärshem, att det finns sociala kontexter inom vilka information inte eftersöks eller t.o.m. undviks av rädsla för negativa konsekvenser. Hon undersökte hur människor handskas med information i kontexter av gemensamma kulturella rum som hon kallade för *små världar*. Livet i en liten värld består av rutinartade och förutsägbara aktiviteter vilka styrs genom social kontroll. Idén att saker och ting kan förstås endast av andra i samma lilla värld ger ett insider-outsiderperspektiv som visar på informationsbarriärer mot yttervärlden. I en liten värld är informationsbehoven och informationskällorna lokala, informationen har producerats i samma specifika kontext för vilken den är avsedd att användas, utomstående används inte som informationskällor och det är den lilla världens normer och seder som avgör vad som är viktigt. I en liten värld kan anspråk lätt utforskas och verifieras.

Chatman (1996) skildrar informationsbeteendet i små världar och visar vilka mekanismer som medverkar till att de kan karaktäriseras som informationsfattiga. Det är världar där hemlighetsmakeri och svekfullhet råder och där information undviks p.g.a. rädsla och självbevarelse. Kunskap om personlig erfarenhet är *hemlig* information. Hemlighetsmakeriets målsättning är att skydda för oönskat intrång från olika håll. *Svekfullt* beteende är ett avsiktligt försök att spela teater för att dölja sakernas verkliga tillstånd. Detta görs för att ge sken av att vara normal och passa in i ett sammanhang. Problemet här är att informationen som delges andra är meningslös och informationen som fås är irrelevant. En form av svekfullt beteende är att låtsas att man klarar sig väl utan den information som skulle behövas. *Risiktagning* är en huvudkomponent som påverkar både sökning och utbyte av information. För att information skall kunna utbytas måste det finnas förtroende i processen. Då människor döljer sina informationsbehov sker det för att de uppfattar att kostnaderna kan bli för stora om dessa delges andra. De är rädda för att

informationen kan användas emot dem och att de förlorar sin position. Begreppet *situationsbunden relevans* förklarar varför potentiellt användbara källor ignoreras. För att vara av intresse måste informationen svara mot en personlig angelägenhet eller ett problem eller legitimeras av andra i samma kontext.

I sin teori, som Chatman (1999) kallade för Livet i ringen, *Theory of Life in the Round*, hävdade hon att om medlemmar i en social värld väljer att ignorera information så är det för att deras värld fungerar utan den. Endast då informationen upplevs som kritisk eller då det finns en kollektiv förväntning att informationen är relevant eller då det existerar en uppfattning att livet i ringen inte längre fungerar överskrids gränserna för informationsanskaffning. Livet i ringen, som går ut på att göra livet hanterligt, har en negativ effekt på informationssökning för vardagsändamål. Ny information måste stämma väl mot det sunda förnuftets verklighet. Informationen är trovärdig då den som ger den är pålitlig.

Chatman är inte den enda som har fäst uppmärksamhet vid undvikandet av information. Att skydda sig för ny information är för Giddens (1991, s. 188) ett sätt att främja bevarandet av det han kallar för ontologisk trygghet. Att leva i världen är att reagera selektivt på olika källor till direkta och medierade upplevelser som bildar *die Umwelt* eller omvärlden. Att tillägna sig medierad information följer företeblade vanor och tillgänglig information i övermått reduceras genom rutinerade attityder som utestänger och omtolkar potentiellt störande kunskap. Att undvika kognitiv dissonans bildar en skyddande kokong som främjar bevarandet av ontologisk trygghet. Förmågan att tillägna sig ny information blir därmed kopplad till förmågan att tolerera vissa nivåer av dissonans.

2.4 Internet i vardagslivets informationssökning

Internet håller på att befästa sin position som en mycket viktig informationsskälla inom vardagslivets informationssökning för dem som använder nätet. Speciella områden där Internet har erövrat mark är bl.a. hälsoinformation där Internet framstår som en mycket mångsidig informationskälla och s.k. medborgarinformation där informationsresurser utvecklas inom informationsgemenskaper på nätet (Williams, Huntington & Nicholas, 2003; Rice, 2005; Fisher, Unruh & Durrance, 2003). Internet har emellertid ännu inte ersatt andra källor och kanaler utan fungerar snarare som ett komplement till dem (Savolainen, 1999a; Hektor, 2001, s. 288; Savolainen & Kari, 2004).

Av informationskällorna är det webben, e-post och diskussionsgrupper som är de mest populära både för informationssökning inom arbetslivet och utanför (Savolainen 1999a). Nättjänster används både för

orienterande och för praktisk, d.v.s. problemspecifik informationssökning (Savolainen 1999b). De elektroniska dagstidningarna är den mest populära källan för att finna orienterande information, men ofta kan sökningen ske genom att följa länkar på nätet i hopp om att finna något av intresse eller genom att bläddra igenom webbsidor (Savolainen, 1999b). Sökning av praktisk information omspannar ett brett område, allt från kontrollerande av enskilda fakta till att söka ett nytt jobb eller skicka e-postförfrågningar till en nätklinik (Savolainen 1996b). Diskussionsgrupper på nätet kan tjäna som källa för informationssökning även om det förutom välfokuserade trådar med användbara råd finns diffust prat som slingrar sig från ett samtalsämne till ett annat (Savolainen, 2001). Savolainen (2001) fann i en undersökning av en diskussionsgrupp för konsumentfrågor att hälften av trådarna innehöll svar på frågor och att nästan en fjärdedel av själva inläggen innehöll svar som tjänade informationssökningens målsättningar. De som erbjöd hjälp i sina inlägg baserade sina åsikter på ett brett urval av formella och informella källor, men det var ändå hänvisningar till egna erfarenheter eller personlig kunskap som dominerade i nästan varje svar som var relevant ur informationsförsörjningssynpunkt. Ett annat karaktärsdrag för informationen var att råd från flera deltagare inte alltid var förenliga och att många diskussioner förblev fragmentariska och oavslutade. Enligt Savolainen utnyttjas inte forumets interaktiva natur till fullo eftersom informationsökarna sällan ger feedback till dem som ger information. Det idealiska vore, enligt honom, att åtminstone där spørgsmålet gäller något mer än en faktafråga borde informationssökning och informationsförsörjning i diskussionsgrupper vara baserade på dialog.

Savolainen och Kari (2004) undersökte Internets roll för vardagslivets informationssökning i kontext av självutvecklingsprojekt med betoning på vilka källor och kanaler som var högprioriterade. De utgick från Sonnenwalds (1999) informationshorisontbegrepp där de definierade horisont som ett imaginärt fält som breder ut sig framför betraktarens inre syn. Då betraktaren är en informationssökare kan källorna placeras ut på fältet så att de som anses mest väsentliga kommer närmast betraktaren, de mindre väsentliga placeras längre bort och de minst viktiga närmast horisonten. Det är fråga om en relevansbedömning av källor för ett specifikt och aktuellt problem och synsättet är selektivt, d.v.s. horisonten omfattar endast en del av den verkliga informationsomgivningen. Resultaten visade att i vardagslivets informationssökning anlitas ett fåtal källtyper som är bekanta och lättillgängliga såsom personkällor och tryckta media i likhet med lexikon i hemmets bokhylla. I zonen närmast betraktaren var personkällor och nättjänster mest synliga vilket visade att Internet upptar en mycket central plats i vardagslivets informationsökning. Kriterierna för varför Internet föredrogs var lättillgänglighet,

aktuell information, interaktivitet och en bred informationsrepertoar. Internets kompletterande och stödjande roll i förhållande till andra kanaler betonades (Savolainen & Kari, 2004).

Internets kompletterande roll har också betonats av Hektor (2001, s. 287). Frågor som dyker upp i vardagslivet kan inte alltid lösas genom att använda uppslagsverk, lexikon, encyklopedier, kartböcker och andra referenskällor. I sådana fall värdesätts webben för sina sökmöjligheter även om lösningen inte alltid fås. Webben uppskattas för djupet och för bredden på den tillgängliga informationen som möjliggör att utövat av specifika intressen främjas också då det inte finns någon speciell fråga att besvara.

Hektor (2001, s. 211) fann att Internet användes inom alla former av informationsbeteende, att söka, att inhämta, att kommunicera och att avge information. Den information som fås genom sök- och återvinn-aktiviteten kan indelas i antingen *referensinformation*, som är ganska stabil och oföränderlig och som inte varierar så mycket mellan olika källor, och *marknadsinformation*, som gäller tjänster och varor som erbjuds av företag och organisationer och som är utsatt för förändringar och är relaterad till sin informationskälla. Referensinformationen kan överbrygga kognitiva och emotionella klyftor medan marknadsinformationen närmast verkar ge orienterande information. En annan skillnad är att referenssökningar inte upprepas medan sökningar för marknadsinformation upprepas vid olika tider och inom olika informationssystem (Hektor, 2001, s. 141–153). Hektor (2001, s. 212) fann, något förvånande, att alla sök- och återvinn-aktiviteter utfördes i anslutning till upprätthållande av sociala relationer, t.ex. för omsorg om någon annan, för att få eller ge stöd eller för att orientera sig i beslut som berörde andra familjemedlemmar. Han förmodar att en orsak till detta resultat kan vara att sådana sökningar kan vara lättare för respondenter att komma ihåg.

De informationsinhämtande beteendena hos respondenterna i Hektors (2001, s. 288–289) undersökning visade att Internet hade en roll för de icke-vanemässiga informationsaktiviteterna. De bekantade sig med webben genom att bläddra igenom sidor och fick på så sätt en uppfattning om vad de kunde förvänta sig. Under denna genombläddring påträffade de stycken och fragment av information som kunde vara användbara någon gång. De kunde också övergå till att bevaka redan bekanta källor i vilka det fanns en större sannolikhet att påträffa information av värde. Hektor fann emellertid att de flesta källor som bevakades av respondenterna var andra än de som fanns på nätet och att speciellt vanemässig bevakning av källor på Internet inte förekom nästan alls. Då information som de ville ta del av påträffades valde de ofta att skriva ut den. Orsakerna till detta kunde vara många förutom nackdelen med att läsa på skärmen, dels ville de kanske inte bli avbrutna i sin genom-

bläddring och bevakning, dels kanske de ville ha en mer konkret form av informationen som var lagringsbar och möjlig att ta del av på något annat ställe. Det visade sig att mängden information som på detta sätt blir tillgänglig samt användningen av den skapar oordning i organiserandet av hemmets informationsresurser. För att organisera bokmärken, e-postinboxar, utskrifter och webbadresser rivna ur tidningar och tidsskrifter krävs ett stödsystem i likhet med en virtuell bokhylla.

Bland de kommunicerande beteendena var e-posten det vanligaste, men Hektor (2001, s. 290) fann att mycket privat e-postande ägde rum även under arbetstid. Under kvällarna föredrogs utbytes-aktiviteter, ansikte-mot-ansikte eller på telefon. E-posten bevakades ofta och gavs prioritet, kanske för att den betraktades som ett personligt informationssystem, förmodar Hektor (2001, s. 290). Att avge information på nätet förekom inte så rikligt hos Hektors respondenter och diskuterades ofta i termer av risker, säkerhet och förtroende. Att publicera i form av att göra en hemsida på webben sågs som ett steg mot att bli en kunnig användare av webben (Hektor, 2001, s. 220–221).

3.

Barn och ungdomar

3. Barn och ungdomar

3.1 Barns och ungdomars informationsbehov

Forskningen kring barns och ungdomars informationsbehov och informationssökning har visat att de kan ha svårt att ge uttryck för informationsbehov och att deras informationsbehov är mycket långt omedvetna (Walter, 1994; Julien, 1999). Dessutom ägnar de sig i mycket låg grad åt formell informationssökning (Edwards & Poston-Anderson, 1996). Walter (1994) t.ex. har därför utgått från att det är de vuxna i barnets omgivning vilka sörjer för att barnen får den information som de anser är viktig. Mycket av den information som tillhandahålls barn är därför sådan som de aldrig efterfrågat. Exempel på vuxna som drar slutsatser om barnens informationsbehov och försöker bemöta dem är föräldrar, lärare, sjuksköterskor och andra inom hälsovården, tränare, ministrar, barnavårdare, socialarbetare, poliser och bibliotekarier. I Walters undersökning om barns informationsbehov, där vuxna som arbetade med barn intervjuades, framkom en hierarki över barns informationsbehov som hade en anmärkningsvärd likhet med Maslows modell av människans behov (1970, här diskuterad i Walter 1994): självförverkligande, uppskattning, gemenskap och tillgivenhet, trygghet, fysiologiska behov. Betydelsefullt var att de lägsta stegen i hierarkin, fysiologiska behov och trygghet, betonades starkast av de vuxna informanterna och att det ansågs att det var där som den högsta graden av otillfredsställda informationsbehov fanns.

Agosto och Hughes-Hassell (2005) har på basis av sin egen och annan tidigare forskning sammanställt en typologi av ämnen till vilka 14–17-åringars informationsbehov kan hänföras. De kategorier som identifierats av mer än en forskare är skolarbete, umgängesliv/fritidsaktiviteter, populärkultur, aktuell information, självutveckling och jobbinformation. Agosto och Hughes-Hassell förmodar att tonåringar eventuellt har liknande behov oavsett socioekonomiska, etniska och geografiska gränser.

Agosto och Hughes-Hassell (2006a) anknyter urbana tonåringars informationssökning till deras mognadsprocess och hävdar att kärnan i tonåringars informationssökning i vardagslivet är att samla och processa information som underlättar deras väg mot att bli vuxna. Det är fråga om en utforskning av sig själv och världen som hjälper dem att förstå världen och sin plats däri och som hjälper dem att förstå sig på sig själva nu och begrunda vem de strävar efter att bli i framtiden. Agosto och Hughes-Hassell (2006a, 2006b) kom i sin forskning fram till att tonåringarnas informationsbeteende syftar till utvecklingen av ett socialt jag,

ett emotionellt jag, ett reflexivt jag, ett fysiskt jag, ett kreativt jag, ett kognitivt jag och ett sexuellt jag.

Forskning inom vardagslivets informationssökning har upprepade gånger visat att personkällor föredras p.g.a. lättillgänglighet och möjlighet till omedelbar feedback (Savolainen, 2004). Detta har också påvisats gälla för ungdomar, för vilka framförallt vänner och familjemedlemmar är av stor betydelse som källor för information (Agosto & Hughes-Hassell, 2006b). Också vad gäller barn har Walter (1994) nämnt att jämnåriga förmodligen är den viktigaste informationskällan för informationsbehov som de själva identifierat men att barn givetvis inte ser sig själva i rollen som informationsförsörjare. Att vännernas roll som källa för information inte alla gånger är betydande har dock visats av Edwards och Poston-Anderson (2006) som fann att tonårsflickor i första hand vände sig till sina mödrar och, i en mindre utsträckning till sina fäder, för information gällande framtida jobb och utbildning men undvek att närma sig sina vänner i dessa frågor.

3.2 De unga och informations- och kommunikationsteknologin (IKT)

Med informations- och kommunikationsteknologin, förkortat *IKT*, avses i första hand dator och Internet och i viss mån mobiltelefon (Thulin 2004, s. 1). Thulin (2004, s. 150–153) visar i sin undersökning att ungdomars användning av IKT ökar och upptar en tidsmässigt större plats i ungdomars vardag. Internetanvändningens ökning berör många av vardagslivets sfärer och den vidgas till att omfatta allt fler aktiviteter. Thulin drar dock den slutsatsen att nya virtuella kommunikationssätt läggs till tidigare kontakter och medverkar till att den totala kommunikationen i ungdomarnas vardag ökar. Den virtuella kommunikationen ersätter inte reella möten. Hon hävdar också att enbart virtuell kontakt i längden inte är tillräcklig för att upprätthålla mellanmännsliga relationer och att Internet inte primärt används för att knyta kontakt med nya människor eller för att engagera sig i nya virtuella och platsberoende sammanhang.

Valentine och Holloway (2001) betonar att teknologins inflytande både på barn och vuxna inte följer på förhand bestämda mönster utan den framträder snarare som olika verktyg för olika grupper av användare. Det här beror på att teknologi som tas i bruk blir införlivad i en etablerad social kontext och att det är denna kontext som formar användningen, ibland t.o.m. på överraskande sätt (Taylor & Harper, 2003; J. Carroll, Howard, Vetere, Peck & Murphy, 2001). Forskningen kring ungdomars användning av IKT har visat att unga lägger sig till med sådana aspekter av teknologin som stöder deras livsstil och att det är

teknologins bekvämlighet och användbarhet samt modelfaktorer som starkast attraherar användning (J. Carroll et al., 2001). Internet t.ex. är inte en enhetlig form av IKT utan det består av talrika teknologier som används av olika människor, på olika platser, i olika situationer och det omfattar varierande typer av innehåll som var och en kan sammanställa till ett eget Internet (Miller & Slater, 2000, s. 1).

Enochsson (2004, s. 157) hävdar att ny teknik som Internet, bredband och mobiltelefon tycks underlätta och förstärka men kan knappast förändra olika beteendemönster och livsstilar bland ungdomen. Dock finns det forskning som visar på att åtminstone en livsstilsaspekt kan attribueras till IKT. *Ad hoc-* eller *ex tempore-livsstilen* som går ut på att livet levs improviserat och flexibelt, från ögonblick till ögonblick utan noggrannare överenskommelser anses vara baserad på mobiltelefonanvändning (J. Carroll et al., 2001; Kopomaa, 2000, s. 46). Ling (2000) kallar den kommunikation som möjliggör denna livsstil för mikrokoordinering. Med mobiltelefonen kan finjusteringar av vardagsaktiviteter göras. Det är t.ex. inte längre nödvändigt att på förhand stämma träff med någon utan avtal görs i stället om att ringa varandra när möjligheten till ett möte yppar sig.

För de unga möjliggör IKT att de kan ordna sitt umgängesliv bortom kontroll och övervakning av föräldrar, vilket gör den både till en källa för makt och till en symbol för emanciperings (Taylor & Harper, 2003; Ling, 2000; J. Carroll et al., 2001). Mobiltelefonens funktioner såsom profilering av ringljud, display av inkommande samtal och röstmeddelanden kan användas för att filtrera samtal, d.v.s. välja vems samtal som tas emot. Smyganvändning såsom att tala i mobilen i sovrummet när läsläsning förmodas pågå eller att skicka textmeddelanden under lektioner i skolan är andra sätt att utöva makt över auktoriteter med hjälp av teknologin (J. Carroll et al., 2001). Placeringen av datorn i hemmet kan ha inverkan på hur cyberrymden kan utforskas och upplevas av unga och i vilken grad cyberrymden kan betraktas som ett genuint fritt utrymme för dem (Facer et al., 2001). Rheingold (2002) föreslår att den mest uppenbara förklaringen till att ungdomar hör till dem som tidigast lägger sig till med mobil kommunikationsteknologi är just denna möjlighet till att kunna umgås med kamrater utan övervakning av föräldrar och lärare vid en tidpunkt i deras liv då de håller på och frigör sig från familjen och skall göra sig gällande som medlemmar i gruppen av jämnåriga.

Att göra sig gällande i en grupp handlar om att skapa sig en identitet. IKT verkar ha en mycket stark koppling till ungdomarnas identitetsetablering. I Internetmiljöer där kommunikationen är anonym kan ungdomar ägna sig åt en identitetslek där vissa drag av det fysiska jaget kan betonas medan andra förändras eller rentav döljs (Maczewski, 1999; Valkenburg, Schouten & Peter, 2005). Identifikationen med den egna

mobilen kan vara mycket utpräglad och denna kan ses som ett uttryck för den egna personligheten men även framstå som ett verktyg för att konstruera en social identitet. Genom att hålla sig tillgänglig visas ett intresse för att etablera sig som en aktiv, framgångsrik och eftersökt person till åtskillnad från en som är ensam och saknar vänner (Ling, 2000; Henderson, Taylor & Thomson, 2000). En persons sociala popularitet kan mätas i termer av hur många namn som är registrerade i telefonens katalog och i hur många textmeddelanden som mottas (Ling & Yttri, 2002).

IKT kan även utgöra ett hot mot den egna identiteten. I Valentines och Holloways (2001) undersökning fanns det flickor som inte ville identifiera sig med "de bedrövliga människor och tråkmånsar" som intresserade sig för programmering och datorspel. Genom att intressera sig för dessa saker fanns det en fara för att flickornas identiteter av omgivningen skulle börja bli uppfattade på detta oattraktiva sätt.

Forskningen har också visat att IKT kan vara ett starkt hjälpmedel för etablering av gruppidentitet. Då unga människor i samma grupp använder samma operatör, ringer varandra tätt eller sänder textmeddelanden under fritiden förstärks deras känsla av att höra till en grupp (Ling & Yttri, 2002; J. Carroll et al., 2001). Genom att etablera en egen chattgrupp kunde unga flickor i J. Carrolls et al. (2001) undersökning stärka sin grupptillhörighet. De kunde kontrollera vem som deltar i chattsessioner genom att acceptera eller avvisa deltagare eller blockera gruppen om de inte var på humör att chatta.

Holloway och Valentine (2003, s. 130) fäster uppmärksamheten vid hur ironiskt det är att IKT, vars ena huvudsyfte är kommunikation, ofta har betraktats som anti-social teknologi. Den klassiska bilden av nörden och ensamvargen vid datorn finner föga stöd i forskningen. On-line aktiviteter som kan förena människor på geografiska avstånd från varandra kan göra det även lokalt genom gemensam användning av apparatur. Tonåringars SMS-kultur är även den i hög grad kollektiv i motsats till telefonframställarnas visioner som snarare utgått från individuella behov än tankar på mobila gemenskaper (Kasesniemi & Rautiainen, 2002). I denna kamratskapskultur delas material både konkret och symboliskt då meddelandena cirkulerar i vänskapskretsen, läses och skrivs tillsammans (Taylor & Harper, 2003). Forskning om ungdomar i virtuella gemenskaper har visat att deltagandet kan innebära en utökad gemenskap med vänner och bekanta som de redan känner från ansikte-mot-ansikte-kontakter (Enochsson, 2005, 2006).

Tonåringars användning av Internet är mycket varierande. Informationssökning för studierelaterade projekt och fritid, spel, nerladdning och spelande av musik, kommunikation via e-post, chatt och kompisprogram är några av de aktiviteter som brukar betonas (Agosto &

Hughes-Hassell, 2005). Därutöver är ett växande deltagande i virtuella gemenskaper anmärkningsvärt. Svenska LunarStorm t.ex. räknar tre av fyra svenska tonåringar till sina medlemmar och har en tid varit Sveriges mest trafikerade webbplats (Enochsson, 2005).

Thulin (2004, s. 150) kunde i sin undersökning av ungdomar urskilja olika användarkategorier: nyttoanvändare, nöjesanvändare och blandanvändare. Grupperna var i hög grad bestående över tid och hade en sned könsfördelning. Unga män ägnar sig betydligt mer åt nöjesanvändning än vad kvinnor gör. Nyttoanvändarna var låganvändare i tid räknat och gruppen bestod uteslutande av unga kvinnor. Maczewski (2002) fann i sin undersökning över tonåringars Internetanvändning att ungdomarna ofta var engagerade i fler aktiviteter samtidigt – chattade med vänner, bevakade chattar, producerade en egen nättidskrift, designade webbsidor, sökte information, ägnade sig åt politisk aktivism, spelade spel och annat. I sin undersökning rapporterar hon hur mäktig och spännande upplevelse det är att vara online för första gången. Känslan av att vara överväldigad av så många nya möjligheter avtar så småningom när förmågan att hantera dessa i relation till det egna livet ökar.

En undersökning utförd i Finland baserad på material samlat år 1999 visade att fler än tre av fyra tonåringar hade en e-postadress och att detta var vid sidan av surfandet det populäraste användningssättet av Internet. Att chatta var klart mera ovanligt än att mejla men tydligt mera allmänt förekommande än att delta i diskussionsgrupper och följa med nyhetsgrupper. Få hade en egen hemsida på nätet, läste nättidningar eller skötte bankaffärer samt gjorde uppköp på nätet (Luukka et al., 2001, s. 116). Den officiella statistiken i Finland visade år 2002 att ungdomar i åldern 15–19 år var den åldersgrupp som hade den största procentuella andelen av Internetanvändare. 87 % av dem hade använt Internet då siffran för hela befolkningen låg på 58 %. Åldersgrupperna 10–14 år och 20–24 år samt 25–29 låg även de på över 80 % men från 30 år och uppåt började andelen minska neråt från 78 % (Nurmela & Ylitalo, 2003, s. 33). År 2005 är det åldersgruppen 15–29 år bland män och 15–34 år bland kvinnor som är de mest aktiva användargrupperna (Nurmela, Parjo & Sirkiä, 2006, s.49).

3.3 Barn och unga som informationssökare och användare av informationssystem

Marchionini (1995, s. 17) ser på informationssökning som en i grunden interaktiv process. Den är beroende av initiativ från informationssökaren, feedback från informationsomgivningen och beslut baserade på denna feedback. All mänsklig aktivitet som är interaktiv till sin natur är starkt påverkad av datorteknologin, betonar Marchionini och förklarar

att den elektroniska omgivningen därför främjar informationssökning. Marchioninis (1995, s. 50) generella modell över informationssökningsprocessen omfattar åtta olika stadier: problemidentifiering, problemförståelse, val av källa, formulering av sökfråga, utförande av sökning, utforskande av resultat, extrahering av information och reflektion/upprepning/avslutning. Kuhltaus (2004, s. 44–52) modell beskriver sex olika stadier som är mycket närliggande de i Marchioninis modell men den omfattar dessutom kognitiva, affektiva och fysiska aspekter hos användaren inom de olika stadierna. För Kuhltau (2004, s. 92–93) är informationssökning en holistisk upplevelse med tankar, känslor och handlingar. Osäkerhet, förvirring och frustration kan förekomma i början av processen då tankarna om ett ämne eller en fråga är vaga. Då tankarna blir mer fokuserade viker osäkerheten undan för ökat förtroende.

I informationsvetenskapen har barns användning av informationssystem varit föremål för forskningsintresse ända från slutet av 80-talet då det fanns encyklopedier i full-text på cd-rom och OPAC²-kataloger i biblioteken fram till Internet och World Wide Web. På basis av de tidiga undersökningarna kan det rent generellt konstateras att barn är rätt så duktiga på att söka information men att de inte använder systemen till sin fulla potential (Marchionini, 1989; Solomon, 1993; Borgman, Hirsh, Walter & Gallagher, 1995; Hirsh, 1997, 1999). Dessutom har vissa specialproblem identifierats såsom användning av tangentbordet, stavningsproblem, bristande vokabulär, problem med alfabetisering och Booles logik. Dessa problem minskar med åldern när skickligheten ökar (Borgman et al., 1995). Det har också visat sig att barn har svårigheter med att konstruera sökfrågor och inte använder sig av systematiskt planerade sökstrategier (Marchionini, 1989; Solomon, 1993; Borgman et al., 1995). På webben föredras genombläddringsstrategier (Schacter, Chung & Dorr, 1998). Fidel et al. (1999) fann i en undersökning av högstadiееlevers webbsökningsbeteende att en typisk sökning kretsade kring en hembas, ett s.k. landmärke. Landmärket utgjordes av en bekant plats, en trygghetszon som eleverna kunde backa till och ta ny fart från. Ett landmärke kunde bytas ut under sökningens gång och det bestod t.ex. av resultatsidan, den senaste platsen som varit användbar eller en webbplats med en sökrobot.

Vad gäller webbsökningar har det påvisats att uppgiftens art har en inverkan på informationssökningsprocessens resultat men inte så som man kunde förvänta sig på basis av Byström och Järvelins (1995) under-

2 OPAC är en akronym för Online Public Access Catalogue som är ett automatiskt katalogsystem. Katalogen är lagrad i maskinläsbar form och nås online av bibliotekskunder meddelst en bildskärm och användarvänlig programvara. Harrod, L. M. & Prytherch, R. (comp.) Harrod's Librarians' Glossary of terms used in librarianship, documentation and the book crafts and reference book. 6th ed. Aldershot, Gower, 1987.

sökning, d.v.s. att komplexa uppgifter skulle vara svårare att klara av än enkla uppgifter. Schachters et al. (1997) undersökning av grundskoleelevers användning av Internet visade att eleverna klarade sig dåligt i väldefinierade sökuppgifter (frågor med ett entydigt svar) men ganska väl i löst definierade uppgifter (frågor med flera korrekta svar). Samma sak men med andra ord beskrivs i Fidels et al. (1999) undersökning där en elev säger att *svårare* frågor är enklare att finna svar på än *enklare*, d.v.s. det är svårare att finna information om man vet vad man är ute efter men då man inte är riktigt säker kan beslutet om vad som är relevant ske utgående från informationen som hittats.

Skillnaderna mellan å ena sidan de ungas sätt att söka information och använda informationssystem och å andra sidan de vuxnas har inte blivit systematiskt kartlagda även om individuella skillnader har varit föremål för forskningsintresse framförallt inom området människa-datorinteraktion i syfte att tillgodose dessa genom design och utbildning (Chen, Czerwinski & Macredie, 2000). I en jämförande undersökning av Bilal och Kirby (2002) där sökningar gjordes i *Yahooligans!*, en sökmotor för barn på webben, framkom både likheter och olikheter mellan barnens och de vuxnas sökningar. Beträffande olikheterna noterades att de vuxna hade en större förmåga att snabbt och effektivt återhämta sig från misslyckanden i sökningen och de var mer koncentrerade på uppgiften. Barnen igen återaktiverade gjorda sökningar och besökta hyperlinkar oftare än de vuxna. För bägge grupperna gällde att de var mer framgångsrika då de bläddrade i ämneshierarkier än då de sökte på ämnesord.

Förförståelsens betydelse för sökningen

Studier har visat att barns förförståelse av söksystemet har stor betydelse för hur sökningen utformar sig. Marchionini (1989) som undersökte lågstadiebarns sökning i en för dem tidigare obekant fulltext cd-rom-encyklopedi såg att flera av de yngre försökspersonerna använde hela meningar eller satser i sin sökfråga. Detta förklarade Marchionini bero på att deras kognitiva modell av söksystemet bestod av ett mellanting mellan en tryckt encyklopedi och ett interaktivt datorprogram. Eftersom de visste att datorer är interaktiva sökte de information snarare genom att initiera dialoger än genom att kontrollera systemet genom kommandon.

Solomon (1993), som undersökte lågstadiebarns användning av en OPAC-katalog i ett skolbibliotek, påvisade att barn har en förförståelse bestående av kunskap, handlingsregler och färdigheter som antingen har en positiv eller en negativ effekt på deras informationssökning. Denna kunskapsbas ger barnen förväntningar på de uppgifter en OPAC stöder. En del barn förväntar sig t.ex. att en OPAC skall besvara frågor som ett uppslagsverk, utöver sin uppgift att återvinna bibliografisk information.

Andra närmar sig OPAC:en med en intention att utforska. Solomon fann att barn dras till en OPAC och börjar utforska den t.o.m. när de saknar grundfärdigheter såsom läskunnighet. Yngre barn låtsas veta vad de gör, trycker på tangenter och väntar på vad som händer.³ Äldre barn undersöker den interaktiva teknologin och denna utforskning antar ofta formen av en sport, t.ex. att försöka utöka antalet träffar. Solomon konstaterar att barns intentioner vid informationsåtervinning är viktiga för de ger kontexten inom vilken en OPAC skall fungera och att de utgör utmaningar för designers.

I Bilals och Kirbys (2002) jämförande undersökning av barns och vuxnas sökningar i *Yahooligans!* visade det sig att både barnen och de vuxna fick sämre resultat i sina sökningar p.g.a. ofullständig kunskap om hur sökmotorn fungerade. Barnen utgick felaktigt ifrån att naturligt språk kunde användas och de vuxna misstog sig med att de antog att sökmotorn stödde användning av avancerad söksyntax.

Förförståelsens betydelse för informationens evaluering

Undersökningar visar i allmänhet att barns och ungas förmåga att ifrågasätta information är bristfällig. I Schachters et al. (1997) undersökning trodde majoriteten av lågstadiebarnen att all information de fann på nätet var sann, de var inte medvetna om att informationen måste ifrågasättas. Barnen i Kafais och Bates (1997) undersökning trodde att allt de fann på Internet var korrekt bara för att det fanns där. J. S. Watson (1998) fann att ungas självförtroende med nätet hade anknytning till att behärska Internet som ett verktyg, d.v.s. klara av teknologin och hon saknade hänsyftningar till evalueringar av webbsidors utmärktethet eller informationens exakthet eller lämplighet. Fidel et al. (1999) som undersökte högstadieelevers sökbeteende på webben fann bl.a. att eleverna genom mycket snabba beslut tog ställning till webbplatsens relevans på basis av vad de först såg på skärmen och att de sällan rullade ner sidan till botten. Informationens mängd på en webbsida visade sig vara ett kvalitetsmått – eleverna ville få all den information de behövde från en webbplats. Grafiken användes som ledtråd både för relevans och för kvalitet.

Hirsh (1999) fann att grundskoleelever inte bedömer information enligt hur auktoritativ, exakt eller sanningsenlig den är utan de vanligaste relevanskriterierna var att informationen skulle vara begränsad till ämnet, den skulle vara ny för dem och den skulle vara intressant. För grafiskt material var intresse det viktigaste kriteriet följt av klarhet/fullständighet. Eleverna litade på informationen de fann och tänkte inte

3 Samma fenomen har noterats av Fry (1990, s. 94) vad gäller barn och läsning. Långt innan de kan läsa beter de sig som läsare. De hanterar böcker, bläddrar i dem, "läser" kanske högt ur dem för en inbillad publik och leker att de skriver böcker. De känner igen böcker och boktitlar och känner sig själva som delaktiga i en läsande gemenskap.

på att ifrågasätta källorna, författarens auktoritet eller faktauppgifternas exakthet. Enochsson (2001, s. 197) fann att skolbarn hade i stort sätt samma krav som vuxna på hur bra information skall vara beskaffad, informationen skall vara tillräckligt fyllig, aktuell och lättillgänglig. En skillnad finns däri, hävdar hon, att medan vuxna uppskattar objektivitet uppskattar eleverna subjektivitet, att få ta del av olika människors åsikter. Enochsson stöder sig emellertid på kriterier som nämnts i vuxenstudier från så tidigt som år 1995, vilket inte kan betraktas utesluta att även vuxna numera skulle ha kommit att uppskatta åsiktsbildningen på webben och se den som värdefull.

Bristerna i ifrågasättandet av informationen tycks även de ha anknytning till förförståelsen av systemet. Fidel et al. (1999) fann i sin undersökning att eleverna hade vaga uppfattningar om vad Internet var för något. En vanföreställning som förekom var att det finns ett centralt samfund som sätter in informationen på nätet. I en del svar antogs det att Microsoft samlar, genererar och sparar den information som finns på nätet och Bill Gates kontor utsågs till den plats där informationen väljs ut och övervakas. Få visste att användare kan vara författare på nätet. Det är knappast förvånande att känslan för informationens trovärdighet ökar om det finns en föreställning att den övervakas.

Enochsson (2001) gjorde i sin forskning av elever i fjärde klass en direkt anknytning mellan skolbarns förförståelse av systemet och hur de värderar informationen. Hon hänförde elevers beskrivningar av Internet till tre olika föreställningsmodeller: surrogatmodellen, metaformodellen och nätverksrepresentation. I *surrogatmodellen* ser barnen Internet som en ersättning för något annat med den skillnaden att det är bättre i något avseende. I stället för att skriva brev går det fortare att mejla, i stället för att skicka efter resebroschyrer kan man hitta informationen på Internet. Internet kan också ha den funktionen att en del saker är roligare. Barnen vet egentligen inte hur det fungerar, Internet är som en svart box där man lägger in saker och kan ta ut saker. I *metaformodellen* fokuserar barnen på en jämförelse mellan Internet och saker som har en liknande funktion. Beskrivningarna används om vissa aspekter och gör inga anspråk på att vara heltäckande. Tekniken jämförs med telefonen, funktionen jämförs med telefonkatalogen, boken eller biblioteket. *Nätverksrepresentationen* kombinerar de två andra modellerna och här ges således exempel på både surrogat och metaforer. (Enochsson, 2001, s. 173–175). Enochsson fann att de barn som talade i termer av surrogatmodellen var de som hade den mest oreflekterade synen på Internet och de beskrev val av webbsidor på ett omedvetet sätt i termer av vad de gillar. Bland dem som använde metaforer fanns hela skalan av syn på trovärdighet och en nyttoaspekt vid val av sidor beskrevs. De barn som beskrev Internet i form av en nätverksmodell förde ett reflekterat resonemang om trovärdigheten på

Internet och de ansåg att frågan om något är bra är relativt i förhållande till sökaren (Enochsson, 2001, s. 189, s. 201, s. 218).

Motivationens roll

Förutom förförståelse har även motivationen betydelse för hur information söks och hur den evalueras. Heinström (2006) undersökte skolelever som hade antingen ett *ytligt*, ett *djupt* eller ett *strategiskt* förhållningssätt till sina studier och fann att de lade vikt vid olika saker i sin informations-sökning och att det även fanns skillnader i evaluering av information. De som hade ett *ytligt* angreppssätt förhöll sig tveksamma till att investera tid och energi på informationssökning och uppskattade projektämnen som inte var kognitivt utmanande. Majoriteten av dem som nämnde informationens tillgänglighet som underlättande för sina projekt hade ett *ytligt* förhållningssätt till sina studier. Ett annat utmärkande drag i gruppen var en förkärlek för enkla lösningar. De dokument som konsulterades var de som var lättillgängliga oavsett innehållets kvalitet. De *strategiska* eleverna siktade på att få sina uppgifter gjorda och kännetecknande för dem var att de betonade olika aspekter på själva organiserandet av informationen, hur allting måste fås samman till en begriplig helhet. De administrerade den inhämtade informationen i högre grad än de andra grupperna. I det *djupa* förhållningssättet fanns ett engagemang och en personlig relation till projektets ämnesområde. Ämnena uppfattades som lätta eftersom de hade ett intresse för dem, förkunskaper eller personlig erfarenhet av dem och de var inspirerade att utforska ett brett urval material. Vad gäller evaluering av information så var det endast i gruppen med ett *djupt* förhållningssätt där kvalitetsaspekter på information nämndes. Det var svårigheter med att hitta opartiska källor och med att få fram pålitliga källor som fördes på tal. Heinström (2006) betonar att det som elever nämner som svårigheter inte enbart skall betraktas som avsaknad av en viss färdighet utan att det också kan indikera en förståelse för informationssökningsprocessen.

3.4 Informationskompetens

Alla de färdigheter som krävs för olika handlingar som betraktas som Internetanvändning kan i ett brett perspektiv betraktas som nätverkskompetens. Nätverkskompetens definieras som behärskandet av fyra huvudområden: kunskap om informationsresurser som är tillgängliga på Internet, skicklig användning av IKT för att komma åt källor i nätverk, relevansbedömning av informationen och användning av datormedierade kommunikationsverktyg (Savolainen, 2002).

En övergripande term till nätverkskompetens är informationskompetens. Informationskompetens betraktas som den gemensamma

nämnamnaren för olika sinsemellan överlappande informationsrelaterade kompetenser. Förutom nätverkskompetens kan nämnas läskunnighet, kommunikativ kompetens, datorkunnighet och informationsfärdigheter som i praktiken oftast betyder informationssökningssfärdigheter (Savolainen, 2002). I allmänhet beskrivs informationskompetens som förmågan att lokalisera, administrera och använda information för olika ändamål vilket gör den till en generell färdighet som gör det möjligt för människor att ägna sig åt effektivt beslutsfattande, problemlösning, forskning och professionell eller personlig fortbildning (Bruce, 1997). Bruce (1997) har identifierat sju olika sätt på vilka informationskompetens upplevs av individer: den betraktas som ett sätt att använda informationsteknologi för informationsåtervinning och kommunikation, den är ett sätt att finna information i informationskällor, den betraktas som ingångssättandet av en process, den har att göra med informationskontroll, den bygger upp en personlig kunskapsbas inom ett intresseområde, den utvidgar kunskap, den består av att använda information på ett klart synligt sätt till andras förmån.

Lloyd (2003, 2005) riktar uppmärksamheten på att informationskompetens är en färdighet som lärs ut inom utbildningskontexter, av lärare och undervisande bibliotekarier och att den är bunden till den tryckta och den digitala kulturen med formella, pedagogiska förväntningar. Hon efterlyser en holistisk syn på informationskompetens som skulle betrakta fenomenet i ett spektrum av skol-, arbetsplats-, och vardagsmiljöer. Lloyd (2006) anser att informationskompetens borde definieras utgående från förmågan att veta vad som finns i miljön och att kunna finna dess innebörder genom att vara involverad i och ha erfarenheter av informationen. En informationskompetent person är en person som har ett djupt förhållande till sin informationsomgivning. I exempelvis en arbetsplatsmiljö finns förutom de textuella källorna både sociala och fysiska informationskällor. Att kunna utnyttja sociala källor innebär att kunna inhämta och använda information från personer, att förstå information som värderas av kollektivet och som formar en gemensam syn på praktiken. De fysiska källorna är liksom de sociala svåra att återge i text. Kroppen som utför något blir säte för ett möte mellan begriplig information och information som fås ur aktion i verkligheten. En kropp i aktion har sin egen berättelse som måste observeras genom praktiken. Lloyd betonar att precis som det finns många olika miljöer finns det många olika sätt att uppnå informationskompetens.

Även Tuominen, Savolainen och Talja (2005) betonar kontextens betydelse. De tar avstånd från synen att informationskompetens endast skulle bestå av en uppsättning individuella kognitiva färdigheter och definierar den som en socioteknisk praktik. Betoningen på praktik flyttar fokus från individen till teamet, gruppen eller organisationen som

utvecklar informationskompetens inom en specifik kunskapsdomän genom att medverka i informationspraktiker och genom att använda lämpliga tekniska verktyg. Av detta följer att informationsfärdigheter inte är något som kan läras ut "för hela livet", oberoende från de kunskapsdomäner, organisationer eller praktiska uppgifter inom vilka färdigheterna skall användas.

4.

Internet

4. Internet

4.1 Perspektiv på Internet

Då det talas, skrivs eller forskas om Internet är utgångspunkten vanligen, även om den inte alltid är uttalad, något av de tre perspektiv som kommer att presenteras i det följande: Det är välbekant att betrakta Internet som ett nätverk men det är också möjligt att se nätet som en plattform för datormedierad information eller som en miljö eller en samling miljöer. I det följande granskas dessa perspektiv med speciellt hänseende på informationens plats i sammanhanget.

4.2 Internet som nätverk

Internet har definierats som ett metanätverk eller ett nätverk av nätverk som sammanbinder ett globalt konglomerat av datorresurser vilka är offentligt tillgängliga (Poulter, 2003). En första början till detta nätverk kan spåras till ett tidigt 1960-tal då J.C.R. Licklider på MIT nedtecknade idén om ett "galaktiskt nätverk" i en serie memoranda (Leiner et al., 2003). Utvecklingsarbetet fick sedan sin start inom ramen för ett forskningssamarbete mellan USA:s försvarsdepartement och den amerikanska akademiska världen. Viktiga milstolpar var lanseringen år 1969 av nätverket ARPANET som har betraktats som föregångaren till Internet samt ibruktagandet av kommunikationsprotokollet TCP/IP under 1980-talet. TCP/IP möjliggjorde att datorerna i nätverket, helt oberoende av operativsystem, kunde sända och ta emot information i form av små paket och distribuera den enligt olika rutter. Målsättningen var att skapa ett kommunikationsnätverk som skulle vara funktionsdugligt även om delar av det skadats (Leiner et al., 2003; Poulter, 2003).

Pionjärer i användningen av ett tidigt Internet var fackmänniskor såsom datorexpert, ingenjörer, vetenskapsmän och bibliotekarier. För den stora allmänheten blev Internet bekant först i början av 1990-talet då det användarvänliga gränssnittet World Wide Web med sin hypertextstruktur utvecklats av Tim Berners-Lee i kombination med att det fanns ett utbud av kostnadsfria webbläsare (Gauntlett, 2000; Howe, 2005).

4.2.1. Informationen i nätverket

Modellen av Internet som ett metanätverk vars syfte är att utgöra ett verktyg för snabb, effektiv och säker överföring av information har fått en dominerande ställning i det allmänna medvetandet. Internet förknippas med information som är åtråvärd. Uppfattningen att rika informationsdepåer nås genom att färdas på elektroniska motorvägar vilar på

denna modell. En mängd metaforer som används i anslutning till Internet är anknutna till resande eller färdande över vatten (Palmquist, 1996; Taniguchi, 2003). Att *surfa* och *navigera* sig fram på nätet kan t.ex. leda till att man *drunknar* i information. Motorvägs- och surfingmetaforerna antyder att det enda som behövs för att susa fram är rätt utrustning. Språkets metaforer spelar en stor roll i hur teknologi konceptualiseras. Genom att de genomsyrar våra medier blir de en del av en verklighet som sällan ifrågasätts (Taniguchi, 2003).

Kling och Courtright (2003) hävdar att modellens begränsning ligger i att den generar en föreställning av mänsklig online-aktivitet som imiterar filöverföringens flytande, gränslösa natur: Människor kan kommunicera med vem som helst, när som helst, i grupper eller en och en; vad som helst kan lokaliseras, läsas eller köpas; arbete kan utföras varifrån som helst. Från användaren går det motorvägar till varje plats. Internet framstår som en neutral arena som ger parterna lika förutsättningar till deltagande i Internets online-aktiviteter.

Synen på Internet som ett metanätverk för informationsöverföring associerar till den syn på kommunikation människor emellan som Carey (1989, s. 14–15) kallar för transmissionsidén, där kommunikation är en process genom vilken signaler och meddelanden överförs och distribueras över avstånd. Idén går tillbaka på en geografisk metafor som var förhärskande på 1800-talet då transporter av varor, människor och överföring av information betraktades i grunden som identiska processer vilka bägge beskrevs med termen *kommunikation* och där syftet med kommunikationen var att få kontroll över allt större landområden och att härska över människor.

4.3 Internet som plattform för datormedierad kommunikation

Internet kan betraktas som en plattform för datormedierad kommunikation eftersom många, om inte de flesta kommunikationsapplikationer fungerar där (Herring, 2002). Olika former av datormedierad kommunikation har av Sveningsson (2001, s. 18–24) indelats enligt kontaktens och kommunikationens karaktär för att ge en enkel översikt.

Karaktären av kontakt kan indelas i asynkron eller synkron. Då kontakten är *asynkron* behöver användarna inte vara samtidigt närvarande. Meddelanden kan skrivas, sändas och läsas vid olika tidpunkter. Vid en *synkron* kontakt sker kommunikationen i realtid. En vidare indelning gäller interaktionen som kan ske mellan *två parter* eller mellan *flera parter*. Gränserna mellan dessa kategorier är mycket flytande, dels finns det programvaror som stöder både tvåparts- och flerpartsinteraktion, dels förekommer det att asynkrona medier kan användas synkront (Sveningsson, Lövheim & Bergqvist, 2003, s. 49–50).

Som exempel på en i grunden *asynkron tvåpartskontakt* ges e-post även om det är möjligt att sända samma e-brev till flera personer samtidigt och skapa e-postlistor (Sveningsson, 2001, s. 20). Diskussionsgrupper, där meddelanden samlas centraliserat och ligger kvar under en längre tid, beskrivs som *asynkron flerpartskontakt*. (Sveningsson, Lövheim & Bergquist, 2003, s. 43). S.k. kompis- eller awarenessprogram används framförallt till *synkron tvåpartskontakt*. En användare kan på en kompislista se vilka vänner och bekanta som för tillfället är uppkopplade på nätet och inleda en direkt chattförbindelse med utvalda vänner. Meddelanden eller filer kan även sändas asynkront men en förutsättning för kontakten är att mottagaren har installerat samma program på sin dator (Sveningsson, Lövheim & Bergquist, 2003, s. 45).

För att konversera med flera samtidigt i en *synkron flerpartskontakt* finns både webbchattar och IRC (*Internet Relay Chat*). En webbchatt är tillgänglig för användaren via en vanlig webbläsare medan IRC kräver litet mer av tekniska förkunskaper eftersom det behövs en speciell programvara och specialkommandon används (Sveningsson, 2001, s. 22). Till synkrona flerpartskontakter räknar Sveningsson (2001, s. 21) även MUD (*Multi-User Dungeon/Dimension*) som är ett textbaserat rollspel som ofta utspelas i fantasymiljöer. I en MUD kan en deltagare med kunskap i programmering även interagera med miljön och dess objekt. Andra spelformer berörs varken av Sveningsson (2001) eller Sveningsson et al. (2003) men här kan tilläggas att s.k. multiplayer spel⁴ såsom Counter-Strike och Action Quake, är en form av synkron flerpartskontakt. Där spelar flera spelare med eller mot varandra via någon typ av nätverk, antingen LAN eller Internet.

Skillnaden mellan asynkron och synkron kommunikation kan vara markant men även två synkrona applikationer som MUD och IRC vilka båda används mest av unga för fritidsbruk uppvisar tydliga skillnader. Susan Herring (2002) talar om den datormedierade kommunikationens olika modus eller sätt på vilket en företeelse framträder. Ett modus kombinerar det tekniska kommunikationsprotokollet med social och kulturell kutym som utvecklats vid användningen. Ett modus har sin egen historia och normer. MUD och IRC utgör således olika modus. Ett modus utgör en kulturell kontext inom vilken observationer om online kommunikation kan tolkas.

Portaler och *webbcommunities*, även kallade virtuella gemenskaper, kännetecknas av att ett urval av ovannämnda kommunikationsformer förenas i dem. Skillnaden mellan dessa består i stort av att en portal har en kommersiell inriktning medan en webbcommunity betonar i större utsträckning aspekter av gemenskap och sammanhållning (Sveningsson, Lövheim & Bergquist, 2003, s. 48).

4 Uppslagsverket Fz Wiki [Online]. Tillgänglig 12.10.2006: <http://wiki.fz.se/Multiplayer>

4.3.1 Trender på området

Utvecklingen på området är snabb och nya kommunikationsformer gör entré. Bloggar, en form av journaler på nätet där läsaren i vissa fall kan ge kommentarer, håller på att ersätta den personliga hemsidan som den mest gynnade formen av självpresentation. Samtidigt får äldre kommunikationsformer som saknar webbgränssnitt minskad användning då trenden går mot webbaserade applikationer (Herring, 2004).

En annan trend på området är den ökande bandbredden vilket innebär snabbare förbindelser och bättre tillgänglighet till multimedia-applikationer. Ljud, bild och 3D grafik står till buds men Herring (2002, 2004) anser att den datormedierade kommunikationen inte ännu har nått sin fulla potential och att den fortfarande är till övervägande grad textbaserad.

4.3.2 Den datormedierade kommunikationens karaktär

Forskningen kring datormedierad kommunikation fokuserade länge på skillnaderna mellan datormedierade kontakter och ansikte-mot-ansikte-kontakter där de datormedierade kontakterna betraktades som mera begränsade eftersom kommunikationen var textbaserad och saknade icke-verbala signaler. En av de frågor av intresse i sammanhanget gällde för vilka ändamål den datormedierade kommunikationen lämpligast kunde utnyttjas. Denna forskningstradition, som kom att bli mycket inflytelserik, kan spåras tillbaka till tidig datormedierad kommunikationsforskning som gällde telekommunikation och utfördes som experimentell forskning i laboratorier eller som fallstudier i organisationer (Steinfeld, 1986).

Det var i huvudsak två olika aspekter hos den datormedierade kommunikationen som diskuterades. Den ena gällde informationsförmedling och den andra kommunikationens socioemotionella sida. Beträffande informationsförmedling hävdade Daft och Lengel (1984) att den datormedierade kommunikationen var för *smal* för att behandla komplex information inom organisationer och att den endast lämpade sig för enkla, otvetydiga ämnen i likhet med rutiner. För komplicerade, mångtydiga uppgifter krävdes ett *rikt* medium, såsom ansikte-mot-ansikte-diskussioner för att möjliggöra ett framgångsrikt informationsutbyte. Inom *social cues*-traditionen, även kallad *cues-filtered-out*, uppstod flera inflytelserika teorier som ur olika ansatser betonade bristen på sociala signaler och som beskrev den datormedierade kommunikationen som en opersonlig och osocial kommunikationsform mera lämpad för uppgiftsorienterad informationsöverföring än för personligt umgänge (Spears & Lea, 1992; Walther, Anderson & Park, 1994; Hancock & Dunham, 2001).

Efterhand modifierades ovanstående uppfattningar. Till detta bidrog bl.a. utvecklingen av den datormedierade kommunikationens användning. Den explosionsartade ökningen av e-post-adresser och datorer

kopplade till Internet, chattarnas omfattande popularitet, vänskaps- och äktenskapsförbindelserna som fick sin början på Internet och människors uppskattning av datormedierad kommunikation för att hålla kontakt med avlägsna vänner och släktingar kan ses som tecken på att den datormedierade kommunikationen inte begränsade sig till ett enkelt, faktabaserat informationsutbyte mellan personer (Walther, 1996; Herring, 2002). Parks' och Floyds (1996) undersökning av personliga relationer i Usenets diskussionsgrupper visade att kontakter av denna typ var mycket allmänna. Kännetecknande för dem som utvecklade personliga relationer var att de skickade inlägg oftare, till fler diskussionsgrupper och deltog i sin grupp en längre tid. Ett utmärkande drag var dessutom att relationer som får sin början on-line ofta utvecklas genom ett parallellt utnyttjande av telefon, post eller möten i verkligheten. Detta såg de som ett sätt att kompensera mediets tekniska begränsningar då information på detta sätt kan fås om andra deltagares röst och utseende. Även genom att utnyttja möjligheterna att på webben utbyta stillbilder, ljud och video kan den tillgängliga informationen kompletteras.

Användningen reflekterade även en utveckling av andra kompensationsstrategier för mediets begränsningar. Bristen på sociala signaler har kompenserats och kompenseras av nya uttryckssymboler och nya sedvänjor för att använda språket (Baym, 1995). Otaliga nya former av uttryckssätt har skapats för datormedierade kontakter. Genom *smilisar* går det t.ex. att småle, :) eller ge en spjuveraktig blinkning, ;). Med asterisker kan information om skribentens sinnesstämning anges, t.ex. *snyft*, *suck*, *nyfiken*. Att skriva med versaler uppfattas som skrikande och omfattande användning av skiljetecken kan ge uttryck för attityd. Användning av förkortningar och akronymer samt av siffror för att representera en stavelse (t.ex. 3vligt= trevligt) sparar tid, energi och utrymme men ger också, tillsammans med bruket av smilisar och asterisker en bild av att skribenten behärskar kommunikationen och hör till cybergemenskapen (Hård af Segerstad, 2002, s. 142–149).

En annan bidragande omständighet till den modifierade uppfattningen om datormedierad kommunikation var den att forskningen flyttade ut från laboratorierna. I en uppmärksamman undersökning av Rice och Love (1987), som utfördes på data hämtade från en professionellt orienterad elektronisk anslagstavla, upptäcktes att nästan 30% av innehållet i meddelandena var av socioemotionell natur. Med denna undersökning påvisades både att datormedierad kommunikation kan stöda socioemotionell kommunikation och att kommunikationen reflekterar deltagarnas naturliga kommunikationsstil. Walther, Anderson och Park (1994) fäste avseende vid att de tidsbegränsningar som var vanliga i experimentella undersökningar kunde vara av avgörande betydelse eftersom grupper kan bete sig olika vid olika skeden av sin utveckling.

De utgick ifrån att den kritiska skillnaden mellan datormedierad och ansikte-mot-ansikte-kommunikation låg i hastigheten och inte i förmågan att överföra social information och att utbytet av social information i datormedierad kommunikation är därigenom långsammare men potentiellt lika stark över tid som i ansikte-mot-ansikte-grupper. Genom en meta-analys av tidigare empiriska upptäckter kunde de påvisa att långvarigare interaktioner även var mera benägna för socialt utbyte.

I forskningen utnyttjades även alternativa ansatser. Spears' och Leas (1992) SIDE-modell, vilken baserade sig på teorier om samspel mellan den personliga identiteten och den sociala, visade att avsaknad av sociala signaler i kommunikationen inte betyder avsaknad av en social dimension i kommunikationen och att den datormedierade kommunikationen kan accentuera både sociala och individuella aspekter i beteendet.

Walther (1996) hävdade att det finns tillfällen då den datormedierade kommunikationen överträffar ansikte-mot-ansikte-interaktion vad gäller visad tillgivenhet och emotioner. Detta fenomen, som han kallade *hyperpersonlig kommunikation* förklarade han genom ett tillämpa ett antal teoretiska ansatser på fyra olika element i kommunikationsprocessen: mottagaren, sändaren, kanalens karaktäristika och feedback processer. I hyperpersonlig kommunikation tycks gälla att mottagaren ger speciellt stort värde åt de svaga antydningar om social kontext eller personlighet som finns tillgängliga i brist på ansikte-mot-ansikte-signaler och förhandsinformation om övriga deltagare. Mottagaren bygger stereotypa intryck och konstruerar idealiserade bilder av sina partners utan att beakta styrkan av sådana signaler i jämförelse med den knappa information som finns tillgänglig (Walther, 1996). Detta bekräftas även i Hancocks och Dunhams (2001) undersökning som visar att intryck som bildas genom datormedierad kommunikation är mindre detaljerade men mera intensiva än i en ansikte-mot-ansikte-kontakt.

Enligt Walther (1996) försöker sändaren framställa sig själv i en så positiv dager som möjligt genom att accentuera vissa saker och dölja andra genom en process av selektiv självpresentation. Genom ömsesidigt inflytande bekräftar sändaren och mottagaren varandras beteenden. Önskade identitetsbilder träder fram, stöds och godkänns. Fördelen med avsaknaden av visuella signaler är att ökade kognitiva resurser kan anslås till formulerandet av meddelanden. Det finns inget tryck på att ge kroppsliga feedback-signaler såsom nickningar, småleenden eller att försöka se intresserad ut. Ovanstående processer kan ytterligare stärkas då interaktionen är asynkron. Då har användaren nästan obegränsat med tid för att editera, skapa, sända och ta emot meddelanden vid en tidpunkt som är optimal. Detta möjliggör att en datormedierad kontakt kan överträffa vad som kan åstadkommas i en ansikte-mot-ansikte-interaktion vad gäller skapande av intryck och relationella mål och det bidrar

till att förklara de ivriga och positiva relationer som utvecklas i datormedierade kontakter.

4.3.3 *Informationen som resurs i sociala nätverk*

Ett sätt att betrakta datormedierad kommunikation är att se på de sociala nätverk som uppstår genom att ett datornätverk förenar både människor och datorer. Dessa sociala nätverk har av Wellman et al. (1996) kallats för datorstödda sociala nätverk. Olika former av datorstödda sociala nätverk, med olika syften och egna forskningstraditioner, kan särskiljas. Ett gemensamt drag för dem alla är dock att den till övervägande del asynkrona kommunikationen, kombinerad med möjligheter att lagra meddelanden tillåter deltagarna att vara på olika ställen och följa sina egna tidtabeller. I företag skapas de för att koordinera och stöda samarbete eller möjliggöra distansarbete i syfte att reducera administrativa kostnader och tid som går åt till resor (Wellman et al., 1996). I universitetsvärlden utvecklas datorstödda inlärningsgemenskaper för att främja projektarbete och erbjuda distansstudier (Haythornthwaite, 2002; Levin & Cervantes, 2002). På Internet finns gemenskaper som genom datorer i hemmen eller på arbetsplatsen förenar likasinnade och erbjuder dem kamratskap, information och socialt stöd (Wellman et al. 1996).

För att beskriva förhållandenas karaktär mellan personer i ett nätverk har begreppen starka och svaga band använts. Begreppens benämning är kanske mindre lyckad eftersom det påvisats att även svaga band har sin "styrka" (Granovetter, 1973). I social nätverksteori är varje utbyte av en resurs en relation och personer som har en relation anses upprätthålla ett band som kan variera i styrka från svagt till starkt. Svagare band är baserade på få relationer där utbytet vanligen är instrumentellt snarare än emotionellt, förekommer sällan och kan vara icke-ömsesidigt. Starka band kännetecknas av många, ömsesidiga relationer som innehåller personliga avslöjanden och förtrolighet (Haythornthwaite, 2001). Att det finns fördelar och nackdelar med bägge typerna av band är ganska väl-accepterat, påpekar Haythornthwaite (2002). De starka banden erbjuder bekväm tillgång till information som rör sig i nätverket. Det är de, till vilka vi har starka band, som är starkast motiverade till att delge oss sin information. En nackdel är dock att denna information kan visa sig vara redundant eftersom dessa personer rör sig i samma kretsar som vi gör. Det är de, till vilka vi har svaga band som sannolikt rör sig i andra kretsar, som kan erbjuda ny information. Nackdelen med dessa är dock att tillgången inte är lika bekväm då kontakterna är få samt motivationen att delge oss informationen är låg. För den enskilda parten i ett nätverk gäller det då att upprätthålla en varierande uppsättning band för att ha tillgång till ett brett utbud av resurser (Wellman & Gulia, 1996).

I sociala nätverksstudier av organisationer utgör den datormedierade kommunikationen oftast en kontaktform vid sidan av ett urval andra. Det har dock kunnat påvisas att starka band upprätthålls genom användning av fler tillgängliga media än vad som används för de svaga banden. De starka banden kräver dessutom kommunikationsformer som möjliggör privat utbyte av information vid sidan av de allmänna formerna. Det har också visat sig att nätverksmedlemmar med starka band lättare upptar nya former av media som passar för deras kommunikationsbehov eller som kompletterar tidigare former (Haythornthwaite & Wellman, 1998; Haythornthwaite, 2001, 2002). I organisationer och samarbetsprojekt där strävan är att få nätverksmedlemmar att utbyta information och bidra med ny information blir det således av avgörande betydelse att tillhandahålla kommunikationsformer som främjar upprätthållandet av både svaga och starka band (Haythornthwaite, 2002).

4.3.4 *Socialt kapital*

Ett sätt att se på resurser i nätverk har varit att betrakta dessa som en form av kapital vars avkastning kommer medlemmarna i nätverket tillgodo just för att de tillhör nätverket. Det var Bourdieu (1986) som hävdade att det vid sidan av ekonomiskt och kulturellt kapital fanns ett socialt kapital vilket beskrevs som en samling verkliga eller potentiella resurser som är förenade med det sociala nätverk eller den grupp människor man tillhör.

Coleman (1988) definierade det sociala kapitalet utgående från dess funktion, att underlätta handling. Det ses inte som en entitet utan som en uppsättning olika entiteter där två element är gemensamma: de hänför sig till någon aspekt av en social struktur och de underlättar aktörers vissa handlingar. En given form av socialt kapital som är värdefull för att underlätta vissa handlingar kan vara värdelös eller t.o.m. skadlig för andra handlingar. Lin (2001, s. 43) beskriver det sociala kapitalet som resurser såsom förmögenhet, makt, anseende och sociala nätverk vilka är tillgängliga för en individ genom sociala kontakter. Dessa resurser kan utnyttjas genom direkta kontakter såväl som indirekta. Putnam (1995) betonar att det sociala kapitalet underlättar samordning och samarbete för en ömsesidig nytta och dess kännetecken är nätverk, normer och tillit. Det är samtidigt en "privat vara" och en "offentlig vara" eftersom en del av vinsten på en investering i socialt kapital går till de kringstående och en del går direkt tillbaka till den som gjort investeringen (Putnam, 2001, s. 20).

Enligt Nahapiet och Ghoshal (1998) kännetecknas det sociala kapitalet av tre dimensioner: en strukturell, en relationell och en kognitiv. Den strukturella dimensionen beskriver ett mönster av interaktioner mellan

aktörer – hur man når andra och vem man når. Den relationella dimensionen handlar om de speciella relationer som finns mellan personer och som påverkar deras beteende. Nyckelaspekter inom den relationella dimensionen är förtroende och tillförlitlighet, normer och sanktioner, förpliktelser och förväntningar och identitet och identifikation. Den tredje dimensionen, den kognitiva, hänför sig till de resurser som ger aktörerna gemensamma framställningar, tolkningar och betydelser. Putnam (2001, s. 22–23) anser att av alla dimensioner längs vilka det sociala kapitalets former skiftar är den viktigaste distinktionen mellan det överbryggande eller inkluderande kapitalet och det sammanbindande eller exkluderande sociala kapitalet. Det överbryggande kapitalet omfattar nätverk som är utåtblickande och omfattar människor över olika sociala skiljelinjer, det sammanbindande är frivilligt eller ofrivilligt inåtblickande och förstärker sammanbindande identiteter och homogena grupper. Det ena utgör ett sociologiskt kitt, det andra ett sociologiskt smörjmedel. Putnam drar själv paralleller till Granovetters (1973) svaga och starka band.

Uppkomsten av socialt kapital anses ske via handlingar. Det är de positiva interaktionerna mellan individer i ett nätverk som utvecklar det sociala kapitalet (Lesser 2000). Coleman (1988) hävdar att de flesta former av socialt kapital utvecklas eller förstörs oreflekterat som en biprodukt av andra aktiviteter medan Lin (2001, s. 21) säger att det sociala kapitalet både bevaras och utökas genom målmedvetna handlingar. Nyckelfaktorer vid bildandet av socialt kapital anses vara förtroende och reciprocitetsnormer där en utförd tjänst genererar en förväntning på en gentjänst (Lesser, 2000; Putnam, 1993). Adler och Kwon (2000) anser att förtroende och socialt kapital är ömsesidigt förstärkande – det sociala kapitalet genererar förtroendefulla förhållanden och förtroendet som skapats producerar socialt kapital.

Det är vanligt att diskussioner kring socialt kapital rör dess positiva effekter men ett socialt kapital kan även utnyttjas för att uppnå mål som ur ett bredare perspektiv är antisociala och kriminella grupper kan genom normer av ömsesidighet utföra handlingar som är omöjliga att ensamt få till stånd (Putnam, 2001, s. 21).

Informationens förhållande till det sociala kapitalet är inte entydigt men är helt uppenbart centralt. Medan en potential för informationsöverföring av Coleman (1988) anses vara en viktig form av socialt kapital anser Lin (2001) att socialt kapital förbättrar handlingars utfall p.g.a. att informationsflödet främjas. Blanchard och Horan (1998) argumenterar för att det är utbyte av information och socialt stöd inom gruppen som är den aktivitet som utgör källan för socialt kapital. Inom informationsvetenskapen har teorierna kring det sociala kapitalet ansetts värdefulla framförallt för att utforska mekanismerna kring delaktighet i organisationers gemensamma kunskap (Davenport, Graham, Kennedy & Taylor,

2003; Widén-Wulff & Ginman, 2004; Huysman & Wulf, 2005; Wasko & Faraj 2005). Ett annat forskningsområde är hälsoinformation där informationskulturen vid sidan av det sociala klimatet framstår som viktiga hörnstenar vid bildandet av socialt kapital (Ginman, 2002, 2003).

Huysman och Wulf (2005) anser att forskningen kring informations-teknologins roll som stöd för gemenskapers relationella bas ligger i sin linda. De förmodar att ju högre grad av socialt kapital en grupp har, desto mer stimuleras dess medlemmar till att ha kontakt och dela med sig av kunskap. Detta antyder att grupper med en hög grad av socialt kapital skulle ha en större tendens att använda eller fortsätta använda informationsteknologi för att utbyta information än grupper med lågt socialt kapital. Socialt kapital och Internetanvändning har belysts av Kavanaugh, Reese, J. M. Carroll och Rosson (2005) som fann att s.k. överbryggande personer, som genom sin tillhörighet till flera organisationer hade många svaga band, var mera engagerade i sitt lokalsamhälle och hade ett större intresse för kommunala frågor och en större tillit för att lösa gemensamma problem genom samarbete än personer med tillhörighet till *en* organisation. Sedan de började använda Internet hade de fördjupat sitt engagemang i lokalsamhället, deltagit mer i lokala frågor av intresse för dem och fått mera lokala kontakter. De hade också deltagit i fler möten och lokala evenemang. De använde nätet för politiska syften och medborgaraktiviteter och Internet blev för dem ett verktyg för att upprätthålla relationer och utöka ansikte-mot-ansikte-interaktion. Kavanaugh et al. (2005) anser att det är tydligt att Internet underlättar och stöder bildandet av socialt kapital i lokalsamhället.

Ungdomar och socialt kapital

Barns och ungdomars förmåga att alstra och dra nytta av ett eget socialt kapital kan på inget vis betraktas som en självklarhet. Coleman (1988) ansåg att barn kom i åtnjutande av socialt kapital via sin familj, antingen genom föräldrarnas egenskaper eller genom deras relationer i lokalsamhället. För Putnam är det sociala kapitalet förknippat med medborgarengagemang från vilket de unga är uteslutna (Morrow, 1999, 2001; Goodwin & Armstrong-Esther, 2004). Pekonen och Pulkkinen (2002, s. 69–70) använder uttrycket socialt *urkapital* för det kapital som den unga får i gåva eller som arv av uppväxtmiljön, antingen som resultat av aktiv uppfostran eller som passiv mottagare. Detta sociala urkapital definieras enligt dem bestå av tre faktorer: värderingar och normer, samfundets stöd, speciellt det sociala nätverket och tillit. Urkapitalet, vars alstring är en central målsättning för en uppfostran som strävar efter livskontroll, helgjuten mänsklighet och ett gott liv, skapar olika utgångspunkter för de unga för att i ett senare skede kunna hitta sin plats i samfundet, frambringa tillit och tillägna sig värderingar och normer

Ett antagande att de unga själva kan bilda socialt kapital utgår från en syn på dem som sociala aktörer med en förmåga att utöva inflytande på sin omgivning. Enligt James och Prout (1999, s. 8–11) har detta perspektiv en mycket kort tradition i sociologisk barndomsforskning som dominerats av utvecklingspsykologiska ansatser där den biologiska utvecklingen anknyts till den sociala utvecklingen. Ett exempel på en undersökning som visar att ungdomar har en kompetens att alstra socialt kapital är Morrows (2001) studie om socialt kapital relaterat till de ungas hälsa och välfärd. Hon fann att ungdomarna kunde ge uttryck för åsikter om sin sociala omgivning och att deras subjektiva syn på sina sociala världar, grannskap och nätverk gav ett perspektiv som avvek från de vuxnas idéer om åldersgruppens behov. Ett annat exempel är Goodwins och Armstrong-Esther (2004) undersökning som visade att ungdomar aktivt genererade, utnyttjade och förhandlade fram sitt eget sociala kapital och att detta sociala kapital var en underutnyttjad resurs vad gäller främjande av hälsa och välfärd. Det sociala kapitalets avig-sida exemplifieras av Stephenson (2001) som upptäckte att gängen kring gatubarnen i Moskva ackumulerat ett starkt socialt kapital men att dess effekter inte var positiva. Det sociala kapitalets instrumentella betydelse låg i att erbjuda en social struktur med egna karriärsstegar och sociala skyddsmekanismer hämtade från de vuxnas organiserade brottslighet. Brottslighet framstod för dessa unga som något mer än ett medel för ekonomisk överlevnad eller ett sätt för att skapa en alternativ identitet. De kunde använda och ackumulera socialt kapital för att erhålla både det rykte och de kontakter som var ett krav för att bli accepterad av det vuxna kriminella samfundet.

4.4 Internet som miljö

Internet kan betraktas som miljö ur olika synvinklar. I Kling och Courtrights (2003) sociotekniska ansats framstår Internet som en omgivning med olika typer av platser eller e-fora som är både socialt och tekniskt strukturerade. Varje e-forum har egna normer, syften och förväntningar och är designade att stöda olika typer och grader av sällskaplighet. Precis som i offline-miljöer kan fora se ut på olika sätt, allt från beundrarklubbar till loppmarknader och projektorienterade arbetsgrupper. Den sociotekniska synvinkeln fokuserar på hur tekniken blir använd av människor och belyser hur strukturer designade för ett ändamål kan utnyttjas av deltagare för egna syften. Bilden som framträder här visar en användare som upptäcker murar, entréer och dörrar med elektroniska lås i stället för att susa fram på motorvägar.

En annan synvinkel på Internet som miljö är den kulturella. Kännetecknande för den är dess förankring i en platsmetafor, cyberrymden,

som ofta beskrivs i bilder av ett utforskat, på samma gång både lockande och farligt territorium vid de yttre gränsmarkerna (Silver, 2000). Det är ett territorium där vardagslivets lagar, normer och sedvänjor inte längre är tillämpbara och där gamla privilegier och fördomar kommer på skam. Att röra sig i cyberrymden innebär en frihet från vardagslivets begränsningar men är också förknippat med förhoppningar om att civilisationen där skall vara mer human och rättvis (Barlow, 1996; Paasonen, 2002, s. 8–10). Vardagslivet reduceras till ett fönster bland andra fönster på bildskärmen och hänvisas till med beteckningen *RL*, *real life*, eller det *verkliga livet* (Turkle, 1995, s. 13).

Studier som beskriver den verklighet som användaren möter ute i cyberrymden har kallats för cyberkulturstudier och de fokuserar både på cyberrymdens egenskaper och granskar de kulturella uttryck som där uppstår. Silvers (2000) sammanfattning av 10 års studier visar på en mycket varierande och bred forskning som han indelar i tre olika utvecklingsfaser. Den första fasen kallar han för den populära cyberkulturens tid som bestod av essäer, kolumner och böcker som introducerade den i hög grad tekniska, pre-www versionen av cyberrymden till mindre tekniskt kunniga läsare. Skribenterna var ofta journalister eller pionjäranvändare och greppet var deskriptivt i överkant. Enligt Silver kännetecknas fasen av en begränsad dualism av antingen dystopisk svada eller utopiska svärmerier. Den andra fasen, som introducerar vetenskapsidkarna, vilar på två pelare: virtuella gemenskaper och online-identiteter. Den kännetecknas dels av en entusiasm, dels av en rikedom som baserar sig på flervetenskaplighet. Sociologer, antropologer, etnologer och lingvister berikade området genom att införa metoder och teorier från sina discipliner. Från medlet av 1990-talet inleds de kritiska cyberkulturstudiernas fas. Forskarna närmar sig inte längre cyberrymden som ett ställe som behöver beskrivas utan snarare som ett ställe som behöver kontextualiseras. Identiteter och virtuella gemenskaper är fortfarande centrala men placeras in i varierande kontexter samtidigt som nya temaområden framträder. Sociala, kulturella och ekonomiska interaktioner online utforskas och berättelserna om sådana interaktioner granskas. Sociala, kulturella, politiska och ekonomiska faktorer vilka främjar, möjliggör eller hindrar individer eller grupper att få tillgång till ovanstående interaktioner är ett annat temaområde liksom teknologiska besluts- och designprocesser.

Cyberrymdsmetaforen har, såsom alla metaforer, sin begränsning. Eftersom den frammanar bilder av en ny, från vardagslivet separat, värld fokuserar den på och betonar fenomen och uttryck som ter sig nya och annorlunda i förhållandet till vardagslivet. Det som då kommer i skymundan är kopplingarna mellan vardagslivet och det virtuella livet ute i cyberrymden. Enligt Haythornthwaite och Hagar (2005) behövs angreppssätt som integrerar de två världarna för att kunna förklara den för-

ankring det virtuella livet har i vardagslivets aktiviteter och den vägkost i form av språk, beteenden och förväntningar på interaktioner som finns i bagaget hos den som rör sig i en online-värld.

4.4.1 Informationen i miljön

Ur en socioteknisk synvinkel är kopplingen mellan information och design stark. Informationen i online-miljön kan ses som mycket långt beroende av designen. Den bestämmer t.ex. om deltagarna känner till vilka alla som är närvarande och följer med en diskussion, om de kan koppla ihop en online-identitet med en verklig person, om de har en levande och detaljerad bild av de övriga deltagarna eller endast en vag uppfattning (Donath, 1999).

I det kulturella synsättet betraktas informationen genomgå alla aspekter av cyberrymden. Cyberrymden ses som ett utrymme som är helt och hållet skapat av information och kunskap. Det är fråga om kunskap om gemensamma övertygelser och sedvänjor men också en vetenskap om hur man tar sig fram (Porter, 1997 ; S. G. Jones, 1995). Beträffande cyberrymdens aktörer betonas det att de kan välja vilken information de vill ge ut om sig själva. Grundtanken är att aktörerna saknar kroppar och inte har någon annan bakgrund än den de själva väljer att avslöja (Porter, 1997). Kritiska cyberkulturstudier visar dock att information ges ut även oavsiktligt vilket gör att identitetskonstruktionen inte helt kan kontrolleras av aktörerna (Donath, 1999).

För etablerande av relationer i cyberrymden är utbytet av information ett viktigt element. S. G. Jones (1995) hävdar att kommunikationens transmissionsidé inte räcker till som bas för att förstå detta utbyte. Det är således inte bara fråga om att sprida information över avstånd utan kommunikationens syfte kan också vara det som Carey (1989, s. 42–43) beskriver som en rituell syn på kommunikation – att skapa en kultur och att ge uttryck för gemensamma övertygelser. Ändamålet är att förena människor i kamratskap och gemenskap och därigenom upprätthålla ett samhälle över tid (S. G. Jones, 1995).

Grundförutsättningen för att vara en aktör i cyberrymden är således dels att ge ut information om sig själv för att etablera sin identitet, dels att utbyta information med andra för att etablera en relation.

4.4.2 Identitetsetablering

Förmågan att kunna identifiera andra utgör grundförutsättningen för att en gemenskap ska kunna utvecklas över tid. I en miljö är det väsentligt att veta vilka de andra är och hur man får tag på dem (Robertson & Reese, 1999). Identifikationsförmågan är även en förutsättning för att interaktionen skall vara begriplig och för att dess betydelse skall kunna

värderas samt för att personer skall kunna ställas till svars för sina handlingar. En trovärdig identitet är ett villkor för att vinna andras förtroende (Heinonen, 2000, s. 63–66). Inom olika miljöer på nätet har varierande konventioner för identitetsetablering utvecklats och dessa bildar en del i en mycket lätt igenkännlig Internetkultur (Porter, 1997).

I Internetmiljön är det både en begränsning och en resurs att sådana tecken och signaler som vi är vana att förlita oss på i möten ansikte mot ansikte saknas. Samtidigt som vissa interaktioner försvåras öppnar sig möjligheter att leka med sin identitet (Kollock & Smith, 1999). Eftersom personers fysiska yttre inte förekommer online frammanas föreställningen att bedömning av andra sker utgående från deras idéer snarare än från deras kön, ras, klass eller ålder. Studier har dock påvisat att traditionella statushierarkier har en tendens att reproducera sig i online-miljöer och kan t.o.m. förstärkas (Burkhalter, 1999; O'Brien, 1999). Ledtrådarna för identitet kan vara tunnsådda i den virtuella världen men de är inte obefintliga (Donath, 1999).

I digitala miljöer är det aktörernas digitala identitet som skiljer dem från varandra. Heinonen (2000, 13) kontrasterar begreppet digital identitet mot begreppen digitalt jag och digital person. Den digitala personen består både av den information om en individ som lagrats i olika register samt av de elektroniska spår han lämnar. Den digitala personen omfattar en helhet som representerar honom i olika roller som medborgare, konsument eller arbetstagare. Det digitala jaget däremot består av den helhet av information som individen själv har konstruerat för att representera sig själv. Med digital identitet avser han den informationshelhet som identifierar en person och skiljer honom från andra personer. I den digitala identiteten kombineras uppgifter vilka var och en för sig kan vara opålitliga och föränderliga. En tillförlitlig identifiering baserar sig därför alltid på fler källor (Heinonen 2000, s. 80–82).

Heinonen (2000, s. 85–89) redogör för identifikationens ytterligheter som å ena sidan är de helt anonyma transaktionerna där transaktionen eller uppgifter i anslutning till den inte kan kopplas ihop med en bestämd person och å andra sidan de identifierbara transaktionerna där en sådan koppling är tydlig. Mellan dessa två ytterligheter finns de förmedlande transaktionerna. I sådana används pseudonymer som en kod för en person och tekniska lösningar förhindrar att pseudonymer hänförs till bestämda personer (Heinonen, 2000, s. 85–89). Heinonen (s. 88) anser att pseudonymen som identifikationslösning är både trygg och användbar. Fastän deltagarna inte känner till varandras identiteter kan de lita på den andra partens äkthet och befogenheter. Han betonar att det ofta är viktigare att kunna försäkra sig om att det är en och samma person bakom en pseudonym än att kunna belägga vem personen är.

Robertson och Reese (1999) anser att synligt beteende är en identitetsaspekt som bör stödas av designen för att den elektroniska miljön, som i deras fall var digitala bibliotek, skall ha socialt värde. *Identitet via målsättning* eller s.k. *observerad identitet* förekommer då t.ex. en låntagare blir genom sitt beteende känd för "att läsa alla naturböcker" eller vara "intresserad av poesi". Då synligheten är asynkron blir beteendet registrerat så att det kan uppfattas av andra även om närvaron inte är samtidig. Observerat beteende bidrar till en känsla för situationens stämning eller den sociala atmosfären. Det avgör t.ex. om ett ställe uppfattas som välbesökt eller lugnt.

Donath (1999) jämför identitet i den fysiska världen med den virtuella världens identiteter och konstaterar att kroppen är den naturliga basen för identiteten i den fysiska världen. Det är den som förankrar identiteten vilken kan vara komplex och formbar över tid och under olika omständigheter. Den virtuella världen som är uppbyggd av information är anorlunda. Där är det endast tiden och energin som sätter gränser för hur många elektroniska profiler en person kan ha och länken mellan dessa identiteter och deras gemensamma upphovsman kan vara osynlig.

Wynn och Katz (2002) har kritiserat cyberkulturforskningen, speciellt den ur det postmoderna perspektivet, för att kontrastera identitetstableringen i Internetmiljöer med identitetsutveckling i den fysiska världen som om det skulle finnas *en* vedertagen uppfattning om identitet som ett enhetligt fenomen. Det finns naturligtvis varierande föreställningar. Stuart Hall (1999, s. 21–23) särskiljer mellan tre grupper av väldigt olika uppfattningar om identiteten som han kallar för *upplysningens subjekt*, *det sociologiska subjektet* och *det postmoderna subjektet*. Upplysningens subjekt kännetecknas av en uppfattning om människan med en medfödd inre kärna som utvecklades men som till sin karaktär förblev likadan. Den inre kärnan var en bestående identitet. Den sociologiska subjektsuppfattningen anser att den inre kärnan hos människan inte är autonom och självbärande utan att den bildas och formas i interaktion mellan jaget och samhället. Det postmoderna subjektet har ingen fast eller beständig identitet. Den formar sig och formas fortlöpande i förhållande till de sätt på vilka vi representeras eller tilltalas i de omgivande kulturella systemen. Subjektet antar olika identiteter under olika tider och är således historiskt och inte biologiskt definierat. Dessa identiteter grupperas inte till en helhet runt ett enhetligt "jag". I det inre finns konfliktfyllda identiteter som drar åt olika håll vilket leder till att identifikationerna förändras fortlöpande. Känslan av att ha en enhetlig identitet från vaggan till graven uppstår endast av de tröstande "jagberättelser" som vi skapat om oss själva. Identiteter blir punkter där vi tillfälligtvis fästs i subjektpositioner som diskursiva praktiker har strukturerat för oss.

Identitetsetablering i den fysiska världen

I cyberkulturforskningen betonas ofta att identitetsetableringen i cybermiljöer ger frihet att vara den man *vill* vara i stället för att försöka skapa en representation av den man är (Turkle, 1995, s. 179). Synsättet på identitet som något man vill vara återfinns dock hos psykologer och identitetsforskare och är ingalunda unikt för cybermiljön.

Higgins (1987) skiljer på tre olika uppfattningar av jaget: *det verkliga jaget* (actual self) som är en representation av de attribut som någon själv (eller någon annan) tror att han/hon besitter, *det ideala jaget* (ideal self) som är en representation av de attribut som någon själv (eller någon annan) skulle önska besitta, d.v.s. förhoppningar, ambitioner och önsningar och *jaget som det borde vara* (ought self) som är en representation av de attribut som någon själv (eller någon annan) anser att borde finnas, d.v.s. plikter, åligganden och skyldigheter. Eftersom varje uppfattning kan omfattas av en person själv eller av någon i omgivningen ger ovanstående indelning upphov till sex olika grundläggande typer av förhållningssätt till jaget.

För Goffman (1988, s.12) betraktas jaget eller *själv* som en föreställningsbild som individen försöker förmå andra att göra sig av honom. När en individ framträder inför andra människor har han många motiv för att försöka kontrollera det intryck som dessa får av situationen. Han vill presentera ett jag som accepteras av andra. Det här gör han genom att styra den information som ligger till grund för andras intryck av honom. Individens uttrycksförmåga inbegriper, enligt Goffman, två olika slag av teckenaktivitet: uttryck som han sänder ut (give expression) och uttryck han överför (give off expression). Det första är kommunikation i den traditionella och begränsade bemärkelsen – verbala symboler eller deras ersättningsmedel. Det andra slaget inbegriper aktiviteter med stor spännvidd som de andra kan betrakta som symtomatiska för den agerande individen. Individen överför felaktiga upplysningar med hjälp av båda dessa kommunikationstyper, vilket inbegriper svek i den första kommunikationstypen och hyckleri i den andra. Det *jag* som individen därmed tillskrivs härleder sig från hela scenen för hans aktivitet. Jaget blir således en produkt av en scen som spelas upp.

Giddens (1991, s. 74–80), som använder uttrycket självidentitet, anser att det inte är ett utmärkande drag eller ens en samling av drag som individen besitter. Det är själv

et så som det reflexivt förstås av en person inom ramen för hans eller hennes biografi. Själv

et är ett reflexivt projekt som individen ansvarar för – vi är inte vad vi är utan *vad vi gör av oss själva*. Giddens (1991, s. 81) hävdar att det moderna samhället, till åtskillnad från traditionella samhällen, konfronterar individen med en komplex uppsättning valmöjligheter och ger samtidigt väldigt litet ledning i vilka val som borde göras. En konsekvens av detta är livsstilens

övermakt. En livsstil innebär ett kluster av vanor och orienteringar och har därför en viss enhet. Den antas snarare än ärvs. Livsstilen är rutinerade praktiker vad gäller klädsel, måltider, sätt att agera, val av favoritmiljöer för umgänge men valda rutiner är reflexivt öppna för förändring utifrån självidentitetens rörliga karaktär. Varje litet beslut som en person gör varje dag om vad han skall äta, hur klä sig, hur bete sig på arbetet, vem man skall träffa senare på kvällen bidrar till sådana rutiner. Varje sådant val gäller inte enbart hur man skall agera utan även *vem man vill vara*. Ju mera post-traditionella omgivningarna en individ rör sig i, desto mera berör livsstilen den innersta kärnan av självidentitet, dess skapande och omskapande.

För identitetsetableringen är det även centralt att se på *vem man inte vill vara*. Identiteten betraktas då i termer av gemenskaper en person tillhör eller inte vill tillhöra. En form av gemenskap är praktikgemenskapen som uppstår kring fullföljandet av gemensamma projekt. Att leva är att hela tiden vara engagerad i att fullfölja projekt av olika slag, från fysisk överlevnad till att söka njutningar. Detta görs genom att interagera tillsammans med andra och världen och genom att avstämma våra relationer med andra och med världen. Praktikerna som därmed uppstår blir en gemensam egendom i en gemenskap som bildas kring fullföljandet av gemensamma projekt (Wenger, 1998 s. 45). Att delta i en praktikgemenskap är både en form av gärningar och en form av tillhörighet som utformar inte bara vad vi gör utan även vem vi är och hur vi tolkar det vi gör (s. 4).

Att inte delta i en gemenskap formar också identiteten som lika mycket bildas av vad man inte är, vad man aldrig skulle drömma om att vara och vad man är glad för att man inte är. Identiteten etableras i själva verket av en blandning av deltagande och icke-deltagande. Mellan ett fullödigt medlemskap (att vara insider) och utanförskap (att vara outsider) finns det mellanformer såsom det perifera medlemskapet och det marginella. I ett perifert medlemskap är betoningen på ett icke-deltagande som möjliggör att man får vara med då ett fullödigt medlemskap icke är möjligt som utgångspunkt. Vägen kan antingen gå mot ett äkta deltagande eller förbli perifert. I det marginella medlemskapet begränsas deltagandet av ett icke-deltagande som definierar en reducerad form av deltagande. Här kan vägen gå mot ett utanförskap eller en marginell position. Identitetsetableringen formar grundläggande aspekter av livet såsom hur vi lokaliserar oss själva i det sociala landskapet, vad vi bryr oss om och vad vi kan låta bli, vad vi försöker veta och förstå och vad vi kan välja att ignorera, med vem vi söker kontakt och vem vi undviker, hur vi engagerar oss och fördelar vår energi, hur vi försöker styra våra vägar i förhållande till deltagande och icke-deltagande (Wenger, 1998, s. 164–168). Identiteten betraktas som nyckeln till vår förståelse. Det sätt

på vilket vi förstår är en kombination av kompetens och erfarenhet i vår identitet. Den bestämmer vad som är viktigt för oss, med vem vi identifierar oss, för vem vi har förtroende och med vem vi delar med oss av vår kunskap (Wenger, 2000).

Identitetsetableringens verktyg och konventioner i olika fora

Olika fora på Internet erbjuder olika verktyg för att etablera identiteter. På webben är det den personliga hemsidan som är den utförligaste formen för självpresentation. Den kan betraktas som en multimedia text som svarar på frågan "Vem är jag?" (Chandler, 1998). Chandler och Roberts-Young (1998) lånar Claude Lévi-Strauss' (1974, här diskuterad i Chandler & Roberts-Young, 1998) uttryck *bricolage* – det primitiva samhällets konkreta vetenskap – för att beskriva processen med att skapa en hemsida. En *bricoleur* utnyttjar material som det för stunden finns tillgång till. Webbens virtuella och digitala natur stöder återanvändning av material. Man kan välja och återvälja och omarrangera element ända tills ett tillfredsställande mönster uppstår allt medan de sidor där materialet återfanns förblir oförändrade. Ingen version som uppstår behöver betraktas som slutgiltig – avslutandet kan oupphörligen skjutas upp i detta medium där allting ständigt är *under uppbyggnad*.

Hemsidans beståndsdelar och innehåll

En hemsida består normalt av ett flertal sidor som kan hänföras till olika kategorier som kan betraktas som förpackningsformat (Karlsson, 2002, s. 66). I en undersökning av Karlsson (2002, s. 44–65) gjordes en kategorisering som baserade sig på begreppsvärlden hos hemsidors innehavare och följande kategorier framkom: försida, indexsida, egosida, länksida, vännersida, fotosida, dagbok, gästbok och innehållssida. Karlsson konstaterar att innehavarnas resonemang kring produktionen av sidorna alltid gällde formen eller olika tekniska lösningar men aldrig vilken typ av personinformation som ska presenteras. Hon drar den slutsatsen att det saknas begrepp och kanske även intresse för att tala om textuell struktur och kvalitet (Karlsson, 2002, s. 91). Karlssons (2002, s. 34) yngsta informant var 18 år och den äldsta 46 år. Mäki (2002, s. 100) upptäckte i sin undersökning av finländares personliga hemsidor att vissa saker som hänför sig till det mänskliga livets milstolpar såsom karriär, utbildning, värnplikt, hobbyn, boningsort, familje- och människorelationer fanns starkt representerade medan kriser som också hör till livets vändpunkter inte nämndes.

Miller (1995) har påpekat hur svårt det är för de flesta att beskriva sig själv som en hel person med hjälp av informationsinnehållet i en text. Han drar paralleller till den skönlitterära författarens mödosamma strävan-

den att etablera karaktärer i romaner. Vid hemsideskonstruktion finns det dock ett verktyg som är behändigare än texten, d.v.s. möjligheten att skapa länkar från den egna sidan till andra sidor på webben. Dessa länkar gör att ens anknytningar och kopplingar blir en del av identiteten (Turkle, 1995, s. 258).

Hemsidans syften

Miller (1995) har identifierat följande huvudtyper av hemsidor som beskriver varianter av dess primära syfte, personpresentationen: 1) Hej, det här är jag (som individ), 2) Det här är jag som medlem av en organisation, 3) Det här är vi (familjehemsidor), 4) Det här tycker jag är cool, 5) Reklam för mig själv (underkategorier: cool stil, elektronisk curriculum vitae, annons för service jag kan ge). Utöver detta primära syfte har även underordnade syften noterats. Hemsidan kan ha en funktion i sociala och kulturella samhang. I samband med chattande och de sociala relationer som utvecklas där är personpresentationen en del av interaktionen (Chandler & Roberts-Young, 1998; Karlsson, 2002, s. 89). Den kan också fungera som en bakgrund till nätdagboksverksamheten med dess nätverk av skribenter och läsare eller ingå i en sakorienterad diskursgemenskap såsom länkgemenskaper eller webbringar för sidor om en viss artist, Tv-serie eller något annat ämne (Karlsson 2002, s. 89). Ungdomars hemsidor kan konstrueras i syfte att lära sig html-koden och att skriva för sig själv i stället för om sig själv (Chandler & Roberts-Young, 1998).

I synkron kommunikation bearbetas intryck i respons på mottagarens reaktioner. Döring (2002) påpekar att webbförfattare saknar information om läsarna, deras sammansättning, förväntningar och bedömningar av sidan (Döring, 2002). Det är således lätt att göra sig löjlig i andras ögon utan att inse det pinsamma i situationen (Miller, 1995). Där en gästbok ingår i hemsidan kan dock en del av dylik information nå fram. Webbförfattarna kan inte heller kontrollera sin läsekrets. Chandler och Roberts-Young (1998) upptäckte en viss blindhet hos ungdomar på den här punkten då de inte verkade ha klart för sig att deras föräldrar kunde se deras hemsidor.

IRC-kanaler, MUD:ar

I chattar är det deltagarnas smeknamn eller pseudonymer som representerar deltagarnas fysiska existens och identitet. Bechar-Israeli (1995), som undersökt pseudonymer på IRC-kanaler, hävdar att pseudonymens originalitet är av avgörande betydelse för att locka andra på nätet att inleda ett samtal. Många sätter stor vikt på sina pseudonymer och sätter ner mycket tankearbete vid skapandet av sin pseudonym. Pseudonymer ger

ofta uttryck för lekfullhet och lingvistisk virtuositet och inbjuder sålunda till skämtsamma interaktioner mellan deltagarna, vilket är karaktäristiskt för IRC-miljön. I en kategorisering av pseudonymer fann Bechar-Israeli (1995) att personer sällan använder sig av sitt eget namn som "pseudonym" men pseudonymen är ofta på något sätt relaterad till den egna personens karaktärsdrag, utseende, profession, hobby eller sinnesstämning. Nästan hälften av pseudonymerna var av den typen. Bechar-Israeli påvisade också att pseudonymerna var mycket stabila över tid även om tillfälliga ändringar förekom i skämtande kontexter.

Valet av pseudonym är en mycket känslig fråga hävdar Reid (1996) som säger att ett av de mest tabubelagda beteendena i IRC-miljö är användandet av någon annans pseudonym. Experimenterande med namn är tillåtet endast så länge som det inte hotar den fina förtroendebalansen som bär upp IRC. Namnens unikhet, konsekventa användning och respekt för integritet är avgörande för utveckling av online gemenskaper.

I MUD:ar antar deltagaren en roll i en värld genom att skapa en karaktär vid inloggningen. Karaktären består av ett namn, ett kön och en skriftlig beskrivning av utseende. I de flesta MUD:ar förblir deltagarna anonyma för varandra och miljön inbjuder därför till lek med bl.a. könsidentitet (Bruckman 1996; Turkle 1995, s. 12–13).

Nyhetsgrupper

I nyhetsgrupper är det brevet som är den primära formen för självpresentation. Judith Donath (1999) har i sin undersökning av Usenets nyhetsgrupper granskat brevvets beståndsdelar ingående för att se vad de berättar om skribenten. Den mest omedelbara identifikationen fås från brevhuvudet som innehåller skribentens namn och adress. Adressen, hävdar Donath, är en viktig identifikationssignal. Även om personens namn är obekant är själva adressen med domännamnet det sällan. Domännamnet pekar på en *virtuell omgivning* som kan motsvara en plats i verkligheten och därigenom visa var skribenten finns geografiskt eller vid vilken institution han eller hon arbetar. Domännamn har även olika anseenden. Det finns statusladdade domännamn vilka kan ge ökad trovärdighet åt texten och det finns domännamn som kan visa tecken på sändarens begränsade tillgångar. Domännamnet kan också ha betydelse för möjligheterna att kunna identifiera skribenten. För de skribenter som använder en institutionell adress är online-världen en offentlig arena där han eller hon kan ses av kolleger och bekanta genom att användarnamnets koppling till en verklig person är direkt. För dem som har ett kontrakt med en kommersiell service är friheten större att bestämma hur tydlig länken mellan användarnamnet och den verkliga personen skall vara. I nyhetsgrupper där deltagarna ger ut djupt personlig information är fiktiva namn typiska. Ett annat sätt att försäkra anonymitet är att sända

inlägg via en anonymitetsserver som tar emot meddelanden och vidarebefordrar dem utan att avslöja var de ursprungligen kom från.

Brevets signatur kallar Donath (1999) för online-världens mest avsiktliga identitetssignal och den kan användas för att förankra den virtuella personen till den verkliga personen. Den tillfogas av skribenten själv och kan förekomma i olika former. Den kan se ut som ett elektroniskt visitkort eller vara en raffinerad självpresentation med insiderskämt. En kryptisk anmärkning eller helt enkelt ett namn är andra förekommande alternativ liksom hänvisningar till skribentens hemsida eller till övriga online-grupper. I nyhetsgrupper kan en unik stil för signaturer utvecklas såsom i *soc.couples.wedding* där det förekommer signaturer med datum för bröllopet och namnet på den tillkommande eller i *misc.kids.pregnancy* där beräknat nedkomstdatum kan ses.

Alla identitetssignaler är inte avsiktliga. Donath (1999) refererar till Goffmans (1988, s. 12) åtskillnad mellan uttryck som individen sänder ut och uttryck som han överför. De första är avsiktliga budskap som indikerar hur man vill bli uppfattad, de senare är mera subtila och ibland ofrivilliga. Donath påpekar att själva brevtexen kan vara mycket avslöjande för skribenten. Den ger en uppfattning om vad Donath kallar för skribentens röst och den visar på hur interaktionen med andra sker. Förstås kan texten dessutom innehålla direkta identitetsrelaterade uppgifter.

Lekfullhet och skämt kan vara den dominerande tonen i vissa fora på nätet men Rutter och Smith (1999a) har i nyhetsgruppssammanhang funnit att självpresentationen bör vara konsekvent för att bli respekterad av andra. Grova motsägelser och annat som kan rubba förtroendet bör undvikas. Genom hänvisningar till fysiska karaktäristika, geografiskt läge och bakgrund växer en identitet med en stark koppling till offline personen fram, samtidigt som tillit och förståelse förtjänas. Rutter och Smith fann också att identitetskonstruktionen i nyhetsgruppen kan kompletteras av andra fora såsom IRL-träffar (in Real Life, träffar i verkliga livet), interaktion på IRC-kanaler och andra synkrona chatt-system, e-post och telefonsamtal. Vartefter kännedomen om de övriga deltagarna tilltar börjar deltagarna demonstrativt använda sig av denna kunskap för att visa sin samhörighet med gruppen. Meddelanden och frågor kan specifikt riktas till medlemmar som har fått erkänsla som specialister i ett ämne, antingen genom sitt yrke eller genom sitt intresse.

I nyhetsgruppssammanhang framstår således identitetskonstruktionen som ett verktyg för att vinna förtroende och att känna till vem som vet vad är värdefull kunskap.

Vad är nytt: Motsvarighet i levande livet

Det har framhållits att konstruerandet av självpresentationer inte är något nytt eller märkligt i sig. Själven som presenteras i cyberrymden är inte kvalitativt annorlunda än själden som presenteras på andra sätt och presentationsstilarna kan lätt jämföras med icke-elektroniska motsvarigheter (Miller, 1995). Sådana är t.ex. kollage med planscher, idolbilder, fotografier och vykort på väggarna i tonårsrum, brev till brevvänner, inlägg i studentmatriklar, julbrev, saker som sätts upp på väggarna i kontorsmiljö, CV:s och broschyrer (Chandler, 1998; Miller, 1995). Det nya kommer från Internets karaktär av massmedium vilket ger den enskilda individen en möjlighet att kommunicera med massorna (Chandler, 1998). En annan aspekt, som gör webben fundamentalt annorlunda är att det offentliga och det privata livet ofta blandas på överraskande sätt (Erickson, 1996; Chandler & Roberts-Young, 1998; Wallace, 1999).

Självpresentationerna på webben förnyar även sättet att söka information online. Erickson (1996) beskriver hemsidan som en social hypertext där åtminstone en del av noderna representerar människor. En konsekvens av detta är att det möjliggör en förändring i sättet att söka information. Att navigera från en hemsida till en annan är en ny sorts sökstrategi, ny i detta sammanhang men välbekant från verkliga livet. "Vem vet?" eller "Vem vet någon som vet?" är sökfrågan. Den viktiga skillnaden i online-miljön är att utforskandet av en annan person, vad han/hon vet, skriver eller gör, kan ske utan personens vetskap och utan att det förpliktar till någonting eller att tacksamhetsskulder uppstår. Dessa socialt framdrivna sökstrategier är således icke-ömsesidiga.

Identitetslek eller identitetssvek

Det finns många drag i Internetmiljöerna som kan uppmuntra till att leka med identiteten. Valkenburg, Schouten och Peter (2005) noterar de reducerade audiovisuella ledtrådarna som kan fresta användare att betona, förändra eller dölja vissa drag av det fysiska jaget. De betonar att den anonyma kommunikationen kan få personer att känna sig mindre hämmade och mer benägna att avslöja aspekter av jaget då potentiella följdverkningar i verkliga livet är inskränkta. Ytterligare finns det virtuella gemenskaper som är isolerade från det verkliga livet och där engagemanget är lågt.

Gränsen mellan lek och svek i identitetsetableringen tycks vara hårfin. Donath (1999) som varnar för att identitetssignalerna inte alltid är pålitliga, hävdar att det ibland är fråga om subtila identitetsmanipulationer som liknar de justeringar i självpresentationen som görs i många situationer i verkligheten, ibland är det fråga om svekfullt beteende. Namn kan vara förfalskade, identitetsanspråken kan vara oberättigade och de

sociala ledtrådarna avsiktligt missvisande. Identitetssvek handlar ibland om uteslutning av information i syfte att dölja sin identitet antingen för att värna om privatlivet eller för att undvika att bli uppmärksammas av bråkstakar. Ett exempel på svekfullt beteende är *trolling* (släpfiske) där en person som ger sig ut för att vara en legitim deltagare i en nyhetsgrupp poster ett provokativt inlägg i avsikt att splittra sönder diskussionen. Han eller hon lägger ut ett drag för att se om någon nappar. *Att skriva inlägg i en annans namn* är ett bedrägeri som kan få tråkiga konsekvenser för den vars namn blir utnyttjat. *Kategorisvek* är ett beteende som går ut på att falskeligen ge sig ut för att höra till en social kategori. Det baserar sig på att nya bekantskaper, efter ett första intryck, placeras in i sociala kategorier som formar senare uppfattningar av dessa bekantskaper. Att ljuga om kön är den mest klassiska formen av kategorisvek.

Turkle (1995, s. 228), som i sin bok *Life on the Screen : Identity in the Age of the Internet* ger flere exempel på fall där personer bytt kön i online-miljö, ifrågasätter om det alltid är fråga om svekfullhet då en person uppträder som en annan person än han eller hon är i verkligheten. Hon påpekar att en hel del människor vistas i online-miljöer just i syfte att få vara någon annan och att det för dem är en del av leken att få ändra skepnad. Samtidigt som relationerna blir intima blir de emellertid även sårbara vilket, säger hon, genererar frågeställningar både på ett individuellt plan och ett samhällsligt bl.a. om ansvarsskyldighet i cyberrymden och i det verkliga livet.

Barns och ungdomars identitetsarbete och identitetslek

Barn kan ägna sig åt identitetslek i chattmiljö. Hernwall (2001, s. 129–133) betonar att för många barn är chattandet en social och kollektiv aktivitet snarare än ett solitärt användande av datorer. Han fann i sin undersökning att barnen ofta sitter tillsammans vid datorn och chattar så att någon sköter tangentbordet och de övriga är aktiva i konstruerandet av dialogen. Identitetsleken sker då i gruppens trygghet och kan t.ex. bestå av att välja en utmanande chattpseudonym. Att ljuga om sin ålder genom att lägga till ett par år är enligt Hernwalls informanter ett måste för att bli accepterade på chatten. Genom att ge sig ut för att vara äldre än man är utökar man möjligheterna till deltagande. Detta har även påpekats av Johansson (2000, s.129) som framhåller vilken utmaning det är att framställa sig äldre än man är utan att avslöja sig. Man kan avslöja sig t.ex. genom att man inte vet vilken klass man går i när man är 18 år. Språkbruket kan också bidra till att man blir genomskådad.

I en holländsk undersökning, i vilken 600 personer mellan 9 och 18 år deltog, fann Valkenburg, Schouten och Peter (2005) att hälften av ungdomarna hade experimenterat med sin identitet på nätet åtminstone någon gång. Andelen var större bland de yngre ungdomarna (9–12 år) än

bland de äldre och oftast var det fråga om att låtsas vara äldre. De yngre låtsades också oftare än de äldre att de såg bra ut. De viktigaste motiven för identitetsexperimenten visade sig vara självutforskning genom att utforska hur andra reagerar, social kompensation (att övervinna blyghet) och att underlätta relationsskapande. Jämfört med pojkar experimenterade flickorna mer med sin identitet för att utforska hur de framstår i andras ögon.

Sveningsson (2005) undersökte ungdomars identitetsarbete på den virtuella mötesplatsen LunarStorm med fokus på könsidentitet och sexualitet. En genomgång av totalt 500 *krypin*⁵ visade till stora delar ett ganska könsstereotypt mönster men hon fann även visst belägg för att LunarStorm uppmuntrar och ger utrymme för en viss avvikelse från könsstereotyper. Det var framförallt killarnas inriktning på relationer och uppvisande av romantiska sidor som ansågs bryta mönstret.

Maczewski (2002) intervjuade 13–19-åringar om hur de såg på sina online identiteter. I hennes undersökning framkom en medvetenhet hos ungdomarna om att deras lokala, fysiska identiteter kan döljas i online-miljöer och att detta kan användas för att utmana antaganden, vinna självförtroende eller bara leka. Det var också uppenbart i hennes undersökning att ungdomarna inte uppfattade några motsättningar mellan ett *verkligt* liv och ett *virtuellt* liv utan bägge formerna hade betydelse för deras erfarenheter och deras identiteter som de betraktade som framväxande och föränderliga. Bjørnstad och Ellingsen (2002, s. 26) fann emellertid i sin undersökning av norska unga mellan 12 och 15 år ett helt motsatt förhållningssätt beträffande förhållandet mellan det verkliga livet och det virtuella. Ungdomarna upplevde Internet och den verkliga världen som parallella världar med olika regler och logik. Intressant är att medan ungdomarna i Bjørnstads och Ellingsens undersökning beskrev tonen i Internets chattmiljöer som tuffare vittnade informanterna i Enochssons (2005) LunarStorm-undersökning om en positiv ton i det virtuella umgänget. På LunarStorm är man trevligare än i verkligheten. Enligt ungdomarna är det den trevliga stämningen som lockar fram deras positiva sidor. De båda exemplen tyder på att den elektroniska miljöns inverkan på on-line-identiteten kan vara stark.

Identitetsetableringens roll för identitetsutvecklingen

Eftersom identitetsetableringen är en grundförutsättning för deltagande i Internetmiljöer får de barn och ungdomar som vistas där, oavsett om de gör det på ett lekfullt sätt eller mera på allvar, en bred erfarenhet av att presentera sig i olika kontexter. En intressant fråga i detta sammanhang är vilken roll denna aktivitet möjligen spelar för deras egen identitetsutveckling.

5 Användarnas egen vrå eller hemsidor på LunarStorm

Enligt utvecklingspsykologin är tonårstiden central för individens identitetsutveckling. Det är då som all den identitet och kontinuitet som man tidigare litat på blir ifrågasatt till följd av den snabba kroppstillväxten och till följd av den fysiska genitala mognaden. Det är vid denna period som kamraterna, utöver familj och skola, får betydelse för individens förmåga att finna sin identitet. De unga måste ha tid till att experimentera med roller vilket sker i samspel med jämnåriga kamrater (Eriksson, 1993, s. 237–239). Enligt Erikssons (1993, s. 224–251) fas-teori innehåller varje utvecklingsfas en psykosocial konflikt och sättet på vilket man bemästrar denna konflikt blir avgörande för individens fortsatta utveckling. En lyckad identitetsutveckling är en förutsättning för att kunna etablera intim vänskap som han beskriver som förmågan att engagera sig i verklig samhörighet och samarbete. Tonåringen som inte är säker på sin identitet ryggas tillbaka för intimitet (Eriksson, 1968, s. 135–136).

En förståelse för det sätt på vilket ungdomars identitetsetablering på nätet kan ses som kopplad till deras identitetsutveckling fås genom att se på hanteringen av identitetsbegreppet inom socialpsykologin. Chryssochoou (2003) betraktar identitet som ett förhållande mellan individen och världen och har beskrivit begreppet med hjälp av tre komponenter: kognition, anspråk och bekräftelse. Kognitionen är självkännedom, vilket svarar på frågan vad jag vet om mig själv; anspråken består av det egna agerandet som är relaterat till de anspråk som önskas eller är möjliga att göra om sig själv; bekräftelsen härrör ur andras agerande som ger en erkänsla och som tillåter en att göra önskade anspråk. Genom sin identitet kan en person således vara ett kunskapsobjekt (kunskap om sig själv), en aktör (genom anspråk som görs med påståenden som inleds med "jag är..."), och en aktiv mottagare/partner i relation till andras anspråk. Växelverkan mellan dessa komponenter består i att identitetsanspråk och bekräftelse bidrar till den kunskap som personer skapar om sig själva och denna kunskap inverkar i sin tur på alternativa handlingsmöjligheter vad gäller anspråk och bekräftelse. På detta sätt kommer identiteten att representera de anspråk en person kan göra om sitt förhållande till världen och bildar sålunda en världsbild ur personens synpunkt. De tre frågorna "*Vem är jag?*", "*Vilka är de?*" och "*Vilket är vårt förhållande?*" anses som de grundfrågor vilkas svar bildar en lins genom vilken personer betraktar världen.

Mot denna bakgrund kan Internetmiljöerna betraktas som ställen där identitetsanspråk görs och blir bekräftade. För ungdomarna som deltar i sådan verksamhet leder denna identitetsetablering då, enligt Chryssochoou (2003), till en ökad självkännedom och ger ett verktyg för att forma en världsbild.

4.4.3 Virtuellt gemenskap

Det engelska uttrycket *virtual community* är kanske ett av de mest problematiska begreppen som använts i beskrivningar och analyser om företeelser på nätet. I svenskan används oftast som motsvarighet *virtuellt gemenskap*, ett uttryck som inte fångar upp den dubbla betydelse av gemenskap och lokalsamhälle som ordet *community* har. Just denna betydelse av lokalsamhälle är ett av de skäl till att uttrycket utsatts för kritisk granskning i litteraturen. Det har bl.a. frågats i vilken mån en *virtual community* kan utgöra en elektronisk version av en verklig *community* och om det överhuvudtaget är korrekt att använda ordet *community* då många av de egenskaper som kännetecknar samhällen, med början från ett gemensamt geografiskt territorium, saknas (Q. Jones, 1997; N. Watson, 1998; Ellis, Oldridge & Vasconcelos, 2004). Skillnaderna mellan att umgås via datormedierad kommunikation och ansikte-mot-ansikte bidrar också till problematiseringen om vad som kan betraktas som äkta gemenskap (Komito, 2001). N. Watson (1998) igen har påpekat att även ordet virtuellt i *virtual community* är problematiskt. I sin betydelse som *skenbart existerande*, i motsats till något som är reellt, predefinieras de former av gemenskap som förekommer online som icke *verkliga* gemenskaper.

Den kanske mest citerade definitionen på virtuellt gemenskap härstammar från Howard Rheingolds bok *The Virtual Community: Home-steading on the Electronic Frontier* (1993, s. 5) :

”virtual communities are social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on those public discussions long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace”⁶

Rheingolds definition betonar både kommunikation och en känslomässig aspekt som bas för en virtuellt gemenskap som beskrivs som en social struktur. Även Wellman och Gulia (1999) betonar den sociala strukturen och säger att den begreppsmässigt har ersatt den platsorienterade, fysiska närheten som grund för gemenskap. Den känslomässiga aspekten är reflekterad i ett flertal framställningar. Fernback (1998) beskriver *community* som ett slags begränsat territorium, antingen fysiskt eller ideologiskt, eller en känsla av en gemensam egenart, identitet eller ett intresse. S. G. Jones (1998) talar om känslan av att tillhöra en *community* men också, citerande McLaughlins, Osbornes och Smiths (1995) undersökning om nyhetsgrupper, om känslan att gruppen och dess kom-

6 Virtuella gemenskaper är sociala sammanhopningar som uppstår från nätet då tillräckligt många människor håller på med offentliga diskussioner tillräckligt länge, med tillräcklig mänsklig känsla för att bilda nätverk av mänskliga relationer i cyberrymden (förf:s övers.).

munikation tillhör oss. För att delta i en virtuell gemenskap krävs både en uppfattning om vad gemenskapen går ut på och en känsla av samhörighet eller identifikation med gemenskapen. Identifikationen med en gemenskap antyder att en deltagare har funnit gemensamma nämnare för vem han eller hon är och gemenskapens aktivitet (Renninger & Shumar, 2002).

Baym (1995) har i en undersökning av en Usenet nyhetsgrupp identifierat fyra olika sätt på vilka gemenskaper uppstår ur sociala processer: skapande av uttryckssätt (uttryck för känsla, ny vokabulär, nya skämt, nya samtalskategorier), identitetsetablering, relationer och normer. Sveningsson (2001) har i sin undersökning av en chattmiljö upptäckt sätt på vilka chattdeltagare skapar en känsla av gemenskap. Även hon för fram den kommunikativa stilen samt normer och konventioner. Vad gäller identitetsetablering betonar hon känslan av att vara en insider och processen hur en *newbie* (gröngöling) blir en insider. Känsla av gemenskap skapas även genom att samlas kring vissa aktiviteter som avspeglar insider-ideal såsom verbal skicklighet, slagfärdighet, intelligens, flexibilitet, fantasi och sinne för humor.

Det är inte ovanligt att mötesplatser på nätet kallar sig för virtuella gemenskaper. Det är dock viktigt att notera att virtuella fora på nätet inte automatiskt utgör virtuella gemenskaper (Croon & Ågren, 1998). Virtuell gemenskap på nätet kan uppstå t.ex. kring ett chattrum, en diskussionslista, en e-postlista eller en MUD (Ridings, Gefen & Arinze, 2002). Q. Jones (1997) rekommenderar att det görs en åtskillnad mellan en virtuell gemenskap och dess cyberplats som han kallar för *virtuell boplat*s (virtual settlement). Ur en cyberarkeologisk synvinkel hävdar han att en virtuell boplat är ett bevis på en existerande virtuell gemenskap. För att en cyberplats skall betraktas som en virtuell boplat ställer han upp vissa krav som måste uppfyllas:

En miniminivå av interaktivitet. (Detta krav utesluter e-post-listor där prenumeranter får nyheter och information men inte kan diskutera interaktivt med andra prenumeranter).

Flere aktörer. (Detta krav utesluter databassökningar och databas-interaktioner).

Ett gemensamt offentligt utrymme där en betydande del av gemenskapens interaktivitet förekommer. (Detta krav utesluter t.ex. hela samlingen av Usenets diskussionsgrupper, medan det däremot kan inkludera en individuell diskussionsgrupp eller en samling av relaterade grupper).

En mininivå av fortlöpande medlemskap.

På basis av Q. Jones' (1997) rekommendationer är online mötesplatser som kallar sig för communities eller gemenskaper att betrakta som cyberplatser som kan analyseras om de uppfyller kraven som virtuella boplatser.

Virtuella gemenskaper och information

Burnett (2000) betraktar de virtuella gemenskaperna som *informationsomgivningar* (information neighborhoods), där olika typer av informationsaktiviteter kan försiggå. Han nämner Savolainens (1995) två dimensioner av informationssökning: praktisk informationssökning som är avsedd att finna specifika svar på olika informationsbehov och orienterande informationssökning som är en mera allmän aktivitet där omvärlden bevakas vid sidan av andra aktiviteter. Genom att placera sig i en informationsomgivning kan deltagarna fortlöpande hålla utkik efter information som är relaterad till deras intressen och angelägenheter. *Genombläddring* och *informationsupptäckter* vilka han kallar för mindre formella typer av informationsaktiviteter är också möjliga i virtuella gemenskaper.

Burnett (2000) har utvecklat en typologi för utforskning av informationsbeteendet i virtuella gemenskaper. I typologin gör han en klar åtskillnad mellan informationsaktiviteter och socioemotionella aktiviteter för att kunna belysa förhållandena mellan dessa men typologin är även avsedd för att mäta olikheter mellan gemenskaper. Burnetts typologi, som sedermera reviderats av Burnett och Buerkle (2004), utgår från två breda typer av beteenden i virtuella gemenskaper : *icke interaktiva beteenden* och *interaktiva beteenden*. Det icke interaktiva beteendet i en virtuell gemenskap kallas för *lurking*, att ligga på lur eller smyga omkring utan att ge sig tillkänna för andra. Dessa *smygare* kan utgöra en betydande andel av populationen i en virtuell gemenskap. De är passiva läsare som inte bidrar med texter till gemenskapen och som för det mesta är helt osynliga men genom att läsa vad andra skrivit ägnar de sig åt en informationssamlade aktivitet.

Det interaktiva beteendet har Burnett indelat i två typer, *fientligt interaktivt beteende* och *samarbetande eller positivt interaktivt beteende*. Det fientliga beteendet består av personliga angrepp avsedda att såra, s.k. *flaming*, av avsiktliga provokationer, *trolling*, av massutskick, *spamming* och av *cybervåldtäkt*⁷. Det samarbetande positiva beteendet indelar Burnett i två olika typer: För det första finns det *beteenden som inte är speciellt informationsorienterade* vilka består av neutralt beteende såsom lustigheter och skvaller, humoristiskt beteende såsom ordlekar och andra typer av lekar och empatiskt beteende såsom emotionellt stöd. För det andra finns det *beteenden som är direkt relaterade till informationssökning eller informationsförmedling till andra medlemmar i gemenskapen*. Ett beteende som är direkt relaterat till informationssökning eller informationsförmedling kan vara passivt till sin natur, påpekar Burnett.

⁷ Det mest citerade fallet av cybervåldtäkt inträffade i en MUD, LambdaMOO och det har utmanat föreställningar om hur våldtäkt definieras. Fallet har beskrivits av Dibbell (1996).

Att placera sig själv på rätt ställe, vid rätt tidpunkt så att information kan påträffas är ett informationsbeteende. Andra typer av beteenden är aktiva till sin natur och inkluderar tillkännagivanden, förfrågningar och olika samarbetsprojekt som är ämnade antingen att förbättra gemenskapens informationsresurser eller påverka världen utanför gemenskapen. I den reviderade versionen av typologin har *svar på personliga angrepp* tillagts i kategorin fientligt interaktivt beteende och *svar på förfrågningar* i kategorin samarbetande beteende (Burnett & Buerkle, 2004).

I en komparativ studie där typologin användes kunde tydliga skillnader fås fram mellan två olika diskussionsfora inom ämnet hälsa. Det ena forumet var starkt orienterat mot utbyte av information med stöd av en stark komponent av sociala aktiviteter och det andra hade en orientering mot konflikter med ett underordnat men ändå påtagligt intresse för mera positiva sociala aktiviteter och informationsutbyte (Burnett & Buerkle, 2004).

Reid (1996) utgår från en kulturell syn och ger en omsorgsfull motivering till varför deltagare i ett e-forum kan betraktas som skapare av en egen kultur. Hon utgår ifrån en kulturuppfattning där kultur förstås som en grupp människors uppsättning av lösningar till specifika problem som uppstått ur situationer som de upplever tillsammans. Hon refererar till Geertz' (1993, s. 5, s. 44) syn på kultur som ett system av betydelser som ger mening åt ett gemensamt beteende som måste tolkas ur deltagarnas perspektiv men också som en kontrollmekanism – planer, recept, regler, instruktioner – för att reglera ett beteende. IRC-deltagare, säger Reid, bildar en kultur, en gemenskap därför att de mycket ofta står inför problem som uppkommer av att de traditionella modellerna för social samvaro, vilka är baserade på fysisk närhet, inte kan tillämpas på detta medium som saknar reglerande feedback och sociala kontextsignaler. Reid hävdar att de lösningar som deltagarna gått in för är markörer för deras gemensamma kultur och hon placerar dessa lösningar i två olika kategorier: För det första, har de utvecklat ett symbolsystem med textuella betydelser för att försäkra att förståelse uppnås trots mediets begränsningar. I detta inkluderas bl.a. all textuell substitution för traditionellt icke-verbal information. På IRC-kanaler verbaliseras fysiska handlingar och reaktioner genom att sätta dem mellan stjärnor, t.ex. *hahaha* eller *rodnar*. Detta skapar en fysisk kontext för interaktionen som förhindrar att ett meddelande missförstås. För det andra, har ett urval sociala sanktioner uppstått för att bestraffa de användare som gör sig skyldiga till överträdelser mot forumets etikettregler eller kränkningar mot de gemensamma konventionerna. Dessa sanktioner är både sociala och strukturella och det finns både konventioner för hur sanktionerna används och för hur den som blir utsatt för en sanktion kan få återupprättelse.

McLaughlins, Osbornes och Smiths (1995) taxonomi över beteenden som blivit föremål för förebråelser i Usenets diskussionsfora visar i sin bredd på hur angeläget det är för gemenskapen att socialisera in nybörjare i gruppens sedvänjor. Att tillrättavisa överträdelser är ett sätt att bevara gruppens integritet och dess *raison d'être*. Inlägg som ämnesmässigt inte passar in utgör hot mot gemenskapens identitet som en distinkt virtuell gemenskap. Ett viktigt verktyg för gruppen är listan på svar till ofta ställda frågor, *FAQ* (frequently asked questions). Då denna lista publiceras och det görs reklam för den är det inte enbart för att förhindra att samma frågor skall ställas om och om igen. Den tjänar även som en sorts bolagsordning med programförklaring där gruppens stil och anda uttrycks explicit. I diskussionsfora är kravet på att hålla sig till ämnet en indikation på att det finns en övre ribba och en undre tröskel som begränsar det utrymme inom vilket umgänget bör äga rum anser Rutter och James (1999b) med hänvisning till Simmels (1949) artikel om umgängets sociologi. Dessa gränser fungerar som skydd mot att bli besvårad på ett sätt som kan äventyra umgänget.

Rutter och Smith (1999b) har påvisat hur umgänget i virtuella gemenskaper genomsyras av ritualer vars djupare mening är att bekräfta gemenskapen. I diskussionsfora manifesteras detta i meddelandena där tilltalsritualerna är av avgörande betydelse för den asynkrona online-interaktionens organisation. Både de som skriver inlägg och de som läser måste kunna orientera sig och känna igen vem som tilltalas och vem som åsyftas i ett meddelande och om ett meddelande riktar sig till en enskild, en grupp eller alla läsare. På ett djupare plan blir dessa ritualer en demonstration av samhörighet. De visar förtrolighet och förbindelser mellan aktörerna. Även i inlägg som adresseras till hela forumet kan en enskild person tilltalas i texten vilket visar en kännedom bland medlemmarna om vem som vet vad. Informationen som sprids i diskussionsfora är inkodad i meddelandena och kan ses både som ett verktyg för att upprätthålla gemytliga relationer och ibland som ett uttrycksmedel för sällskaplighet.

En typisk aktivitet i ett diskussionsforum är att vända sig till forumet för att be om råd beträffande problem. Sådana allmänna upprop kan vilken läsare som helst välja att besvara och då svar ges bekräftas både banden mellan deltagarna och själva gemenskapen. (Cooks, Scharrer & Paredes, 2003). Genom att noggrant följa konventionerna för sådana förfrågningar kan frågaren och mottagaren ge uttryck för och upprätthålla regler för interaktionen. Att be om råd och förvänta sig att råd ges samt att ge erkänsla för den hjälp man fått är en indikation på att demonstration av samhörighet är viktig i gruppen (Rutter & Smith, 1999b).

Rutter och Smith (1999b) har även funnit att spontana skämt i form av ordlekar är viktiga i umgänget både för att de visar att de som deltar är

närvarande och hänger med i situationen men de fungerar också som en *sammanbindande mekanism* (bonding mechanism) eftersom förståelsen av tvetydigheter appellerar till en gemensam nämnare.

På basis av en kulturell syn är det således av avgörande betydelse att få tillträde till gemenskapens rum och att få vistas där för att bli delaktig i gemenskapens information och kunskap. Kravet på att få vistas där är en vilja att lära sig kulturens markörer och att lära sig förstå vad som skapar mening i gemenskapen vilket tillsammans med gemenskapsbekräftande ritualer bildar basen i gemenskapens kunskap. Den oerfarne deltagaren, som ibland litet nedsättande kallas för *gröngöling* (newbie), har ofta en lägre status än övriga deltagare vilket kan vara förknippat med färre rättigheter och ibland mindre respektfullt bemötande (Herring, 2002).

Virtuella gemenskaper och deras motsvarigheter IRL

Virtuella gemenskaper på nätet kan skiljas från varandra genom det sätt på vilket de förhåller sig till gemenskaper i verkliga livet. Blanchard och Horan (1998) anser att en viktig distinktion är om en virtuell gemenskap är fysiskt baserad eller intressebaserad. En stad eller kommun som tillhandahåller elektroniska resurser för sina invånare är exempel på en, inom ett avgränsat geografiskt område, fysiskt baserad virtuell gemenskap. Det kan vara fråga om information om stadshuset, skolor och lokala organisationer på nätet kombinerat med kontaktmöjligheter till kommunanställda, såväl som e-post och elektroniska anslagstavlor. Intressebaserade virtuella gemenskapers medlemmar är geografiskt spridda och deltar på grund av gemensamt intresse i ett ämne. De kanske aldrig träffas i verkliga livet och deras interaktioner kan vara begränsade till ämnet eller intressegemenskapen. Ellis et al. (2004) gör samma åtskillnad men benämner de fysiskt baserade gemenskaperna för *virtuella lokalsamhälleliga nätverk*⁸ (virtual community networks) och de intressebaserade för *nätverksbaserade virtuella gemenskaper* (networked virtual communities). En speciell form av de intressebaserade gemenskaperna utgörs av de professionella gemenskaperna även kallade samhällen där det gemensamma intresset är ett yrke och gemenskapens syfte är att stöda medlemmarna i deras yrkesutövning (Croon & Ågren, 1998).

Virtuella platser som designats för att vara en miljö där gemenskaper ska kunna utvecklas har av Croon och Ågren (1998) kallats för *den tredje platsens gemenskaper* enligt Oldenburgs indelning (1999, s. 16) där den första platsen är hemmet, den andra platsen är den där arbete eller studier bedrivs och den tredje platsen är till för att möta andra människor än familjemedlemmar och arbetskamrater. Den tredje platsen är en pu-

8 Croon och Ågren (1998) använder kommunala nätverk som svensk översättning till community networks.

blik plats som har vissa karaktäristiska drag. Den är neutral på så sätt att ingen hierarki mellan besökare uppstår, alla kan känna sig som hemma och den fungerar som en utjämnare av sociala skillnader. Den främsta aktiviteten på den tredje platsen är konversation under lekfull stämning. Det främsta tecknet på att ha blivit del av en gemenskap på en tredje plats är inte att bli tagen på allvar utan att vara införlivad i denna form av lekfullhet. Den tredje platsen kan besökas ensam, bekanta påträffas där och stambesökare skänker platsen karaktär. Croon och Ågren (1998) hävdar att många av de egenskaper som Oldenburg tillskriver den tredje platsen är karaktäristiska för virtuella gemenskaper.

Virtuella gemenskaper för barn och unga av typ den tredje platsen kan också liknas vid de gårdsgemenskaper på 50- och 60-talen som beskrivs av Virtanen (1972, s. 22–26). Dessa gårdsgemenskaper utgjorde isolerade världar där barnen genom sitt dagliga umgänge sinsemellan skapade egna beteendeformer och markerade skillnaden mot vuxenvärlden genom att använda hemligt språk och hemliga namn. Grundregeln för verksamheten var ”förbjudet för vuxna” men i övrigt hade de självskapade reglerna framförallt till uppgift att stärka känslan av gemenskap, mindre viktigt var deras innehåll. Förutsättningen för uppkomsten av en gårdsgemenskap var ett eget område och tillräckligt många barn. Många lekar och strider mot granngårdarnas gemenskaper krävde ett stort antal deltagare och därför dög i allmänhet vilket barn som helst till medlem i en gemenskap. Gemenskapen blev viktig och ”vårt gäng” blev det centrala i de ungas liv då de inte längre nöjde sig med att leva i den värld som vuxna skapat utan längtade efter att skapa sig en egen gemenskap och en egen miljö. På samma sätt som dessa gårdsgemenskaper är de virtuella gemenskaperna isolerade världar med sitt eget område, sina egna beteendeformer och regler.

Virtuella gemenskaper och deras mervärde

Att vara delaktig i en virtuell gemenskap är förknippat med många positiva aspekter som sträcker sig från informationsutbyte till trivsamt umgänge med socioemotionella fördelar (Burnett, 2000). Försök har gjorts att bestämma vilket värde detta deltagande i en virtuell gemenskap kan ha genom att se på vilka effekter det har på det sociala kapitalet (Blanchard & Horan, 1998; Ågren, 1999). Intresset för att anknyta virtuella gemenskaper till socialt kapital kan åtminstone delvis tillskrivas Putnam (1995, 1996) som påvisade att det sociala kapitalet i USA hade minskat sedan 1960-talet. Orsaken till detta stod att finna i teknologins omvandling av fritidslivet som blivit mer individualiserat vilket splittrade möjligheterna till kapitalbildning. Det mäktigaste instrumentet i denna revolution var televisionen som hämmade deltagandet i nästan alla former av sociala aktiviteter utanför hemmet.

I detta sammanhang blev de virtuella gemenskapernas roll tankeväckande. Kunde de ersätta det förlorade sociala kapitalet eller medverkade de rentav till att förstöra socialt kapital (Blanchard & Horan 1998; Putnam 1995). Å ena sidan underlättar de virtuella gemenskaperna bildandet av relationer, å andra sidan kan online interaktioner utgöra svaga substitut för möten ansikte mot ansikte eller t.o.m. reducera sådana (Ellis, Oldridge & Vasconcelos, 2004). Putnam (1995) själv förhöll sig skeptisk till en positiv trend eftersom han ansåg att ett möte i ett elektroniskt forum inte kan jämföras med ett möte på bowlingbanan. Han såg också en risk i mediets långtgående specialisering som innebär att kommunikationen kan begränsas till människor som delar något visst intresse i minsta detalj vilket utgör ett understucket hot mot ett överbryggande socialt kapital (Putnam, 2001). Lin (2002, s. 211–216, s. 237) däremot hävdade att det finns klara bevis för att det sociala kapitalet håller på att stiga i form av nätverk i cyberrymden som överskrider tid och rymd. Tillgången till gratis informationskällor, data och andra aktörer har skapat växande, intima nätverk samtidigt som tv-tittandet minskar till förmån för sökning och kommunikation på Internet.

Blanchard och Horan (1998) hävdade att fysiskt baserade virtuella gemenskaper och intressebaserade virtuella gemenskaper kan vara olika med hänsyn till socialt kapital och medborgarengagemang. De ansåg att båda typerna av gemenskaper har en potential att öka det sociala kapitalet men att det var gemenskaperna med en fysisk bas som mer sannolikt kunde öka möjligheterna för medborgarengagemang och genom detta öka sitt sociala kapital. En annan möjlighet till kapitalbildning ansåg de uppkommer då fysiskt baserade virtuella gemenskaper gynnar uppkomsten av intressebaserade gemenskaper. Enligt Blanchard och Horan (1998) är det *dessa fysiskt baserade virtuella intressegemenskaperna* som har den största potentialen för att alstra socialt kapital.

Ågren (1999) undersökte i vilken utsträckning det är möjligt att uppfatta att socialt kapital kan genereras i en virtuell gemenskap genom att utforska en intressebaserad, professionell gemenskap kring en e-postlista för personer verksamma inom journalistik och annan informationsverksamhet. Han fann fyra olika former eller källor till socialt kapital: informationsöverföringen på listan, normskapande diskussioner, skapandet av auktoriteter samt förpliktelser och förväntningar. Dessa fyra, hävdar han, är samtliga beroende på tillit. Utan tillit mellan deltagarna i gemenskapen utbyts inga tips, inga normer följs, inga auktoriteter skapas och inga förväntningar eller förpliktelser existerar. Tilliten förhindrar att den virtuella gemenskapen hamnar i en social fälla där allas situation blir värre även om alla vet att hjälpsamhet kommer alla till del. Ågren drog den slutsatsen att det sociala kapital som genererades i listan var användbart för deltagarna i deras profession.

5.

Metod och material

5. Metod och material

5.1 Kvalitativ ansats

Den uppgift som avhandlingen avser att hantera är att utforska ungdomars deltagande i virtuella gemenskaper i syfte att ta reda på vilken betydelse ett sådant engagemang har i deras vardagsliv ur ett informationsvetenskapligt perspektiv. Avhandlingens ansats är kvalitativ. Holme och Solvang (1991, s. 100) anför att de kvalitativa metoderna är lämpliga att använda där forskningens syfte är att sätta sig in i den undersöktes situation och se världen utifrån hans perspektiv. Betecknande är en närhet till forskningsobjektet och en växling mellan det inre perspektivet för att *förstå* ett fenomen och det yttre för att *förklara*.

Nylén (2005, s. 13) framhåller att kvalitativ forskning kan bedrivas utifrån skilda ontologiska synsätt, vara orienterad mot varierande epistemologiska ambitioner och nyttja olika sorters tekniker vilka innebär särskilda utmaningar för den forskare som väljer en kvalitativ ansats. Även sättet att "skriva empirin" blir ett strategiskt viktigt metodval. En grundläggande fråga av ontologisk natur gäller förhållandet mellan det insamlade datamaterialet och verkligheten – avspeglar materialet någon bakomliggande social verklighet eller utgör själva materialet verkligheten (Nylén, 2005, s. 63)? Refererande till Nyléns kategoriseringar av ontologisk-epistemologiska utgångspunkter utgår denna studie ifrån att det finns någon form av social verklighet som är friliggande från forskningen, en verklighet som representeras av insamlade data. I empiriredovisningen, som strävar efter att reflektera denna verklighet, går valet då mellan att låta forskarens eller empirins röst vara förhärskande. I denna studie är det empirins röst som dominerar framställningen vilket ger huvudrollen åt informanterna. Då empirins röst talar är redovisningen rik på direkta empiriska utsagor även om komprimering och sammanfattning av datamaterialet ofta är nödvändigt. Målet för forskningen enligt denna ontologisk-epistemologiska utgångspunkt är att ge ett meningsfullt och sammanhållet bidrag till kunskapsutvecklingen (Nylén, 2005, s. 67–69).

Enligt Alasuutari (1994, s. 74) är det karaktäristiskt för den kvalitativa forskningen att materialinsamlingen görs så att den medger möjligast varierande granskningssätt. Viktigt är att inte för tidigt låsa sig i en viss synvinkel – den teoretiska referensramen är bestämmande för hurudant material som det lönar sig att samla och hurudan analysmetod som kan användas men det gäller även omvänt, att materialets natur sätter gränser för hurudan referensramen kan vara och vilka metoder som kan nyttjas. Det kvalitativa materialet är rikt till sitt uttryck, har många ni-

våer och är komplext till sin natur men det utgörs inte alltid av autentiskt material som existerar oberoende av forskningen. Materialet består även av dokumenterade situationer som arrangerats för materialproduktion (Alasuutari, 1994, s. 75).

För materialinsamlingen har vägledning hämtats från kulturforskningen. Kännetecknande för den är ett fokuserande på den kunskap som människor har lärt sig som medlemmar i en grupp. Forskningen förlitar sig på källor som används för att indirekt dra slutsatser, eftersom kultur inte kan utforskas genom att observeras direkt. Etnografin, som är en kulturforskande vetenskapsgren, förlitar sig på tre källor: vad folk säger, hur de handlar och vilka artefakter de använder (Spradley, s. 7–9). Materialinsamlingen för denna studie gjordes genom observationer och intervjuer.

5.2 Observationer

För att få närhet till forskningsobjektet är observationer en klassisk metod. Observation kan enkelt förklaras med att forskaren är en längre eller kortare tid tillsammans med medlemmarna i den grupp som skall undersökas (Holme & Solvang, 1991, s. 126). I ungdomsforskning är det mycket vanligt att observationer kombineras med intervjuer och det t.o.m. rekommenderas att intervjuundersökningar inleds med åtminstone någon typ av fältobservationer (Eder & Fingerson, 2001).

Det finns stora variationer mellan de sätt på vilka en observatörsroll kan utforma sig. Grundläggande är om observationen är öppen eller dold. Då observationen är öppen är deltagarna medvetna om och har accepterat observatören (Holme & Solvang, 1991, s. 126–127). Observatören kan antingen själv delta i aktiviteterna och då är det fråga om en *medverkande* roll eller välja att endast observera som en *reporter* (Lieberg, 1994). Under dold observation har ingen kännedom om observatörens närvaro (Holme & Solvang, 1991, s. 127). Om observatören deltar i aktiviteterna agerar han i rollen av en *wallraffare*, väljer han att dolt observera utan att delta antar han rollen av en *spion*. I nätmiljöer finns det ofta goda möjligheter till dold observation av det som händer. Observatören som utnyttjar denna möjlighet ansluter sig då till dem som i cyberkulturen kallas för *lurker*, på svenska *smygare*. I bland syns närvaron av smygare i miljön som t.ex. på de chattkanaler som listar användarnamnet på alla inloggade personer (Sveningsson et al., 2003, s. 110–111). Det är ändå omöjligt för övriga deltagare att särskilja den observerande forskaren från övriga smygare.

Oavsett vilken observatörsroll som väljs blir forskaren en del av en social gemenskap och påverkar genom sin närvaro det fenomen som skall studeras (Holme & Solvang, 1991, s. 130). Det kan även ske en påverkan

i andra riktningen. En risk som ofta nämns vad gäller deltagarobservation är att forskaren alltför mycket identifierar sig med de utforskade och övertar deras perspektiv, vilket kallas för *going native* eller att leva infödlingsliv. Därigenom kan forskarens saklighet och distans gå förlorad (Lieberg, 1994; Sveningsson et al., 2003, s. 106–107).

Sveningsson et al. (2003, s. 107–109) talar om forskarens olika målsättningar med att göra observationer på Internet, dels kan det handla om att röra sig i miljön och ägna sig åt *rundsurfning* för att så småningom snäva in sitt fokus, dels kan det handla om att *skapa sig en plats* i miljön för att få tillgång till fältet. En förutsättning för detta och för att kunna förstå andra och göra sig förstådd i nätmiljöer är att lära sig bemästra tekniken men även att sätta sig in i de olika miljöernas karaktäristiska umgängesstil.

5.2.1 Genomförandet av observationer

Under detta forskningsprojekts gång gjordes observationer i olika observatörsroller. I början var det fråga om att skaffa sig en allmän förförståelse för Internet och dess olika miljöer, att få en översikt över vilka ställen det fanns för ungdomar att samlas på. Det var fråga om att titta in i miljöerna och få en bild av de aktiviteter som pågick där. Observatörsrollen kan i detta fall liknas vid spionens eller, för att använda ett uttryck från cyberkulturforskningen, smygarens. Viktigt var det även att lära sig bemästra tekniken, framförallt att bekanta sig med olika applikationer för datormedierad kommunikation men också att lära sig umgängesstilen i olika fora. Det senare krävde emellertid interaktioner med andra på nätet och valet stod då mellan att medverka öppet eller att wallraffa. Bägge dessa roller prövades men det blev dock mycket snart uppenbart att försök till öppet medverkande i detta skede måste överges. Å ena sidan skapade forskarnärvaron oro och bemöttes med ängsliga frågor i stil med ”betyder det här att du nu håller på och undersöker mig?” eller ”är jag med i ditt forskningsprojekt nu?”, å andra sidan fick interaktionen en annan karaktär än vad som var kännetecknande för ifrågavarande forum. Eftersom observationens syfte i detta skede endast var att skaffa sig en förförståelse och inte att betrakta övriga deltagare i ett forum som forskningsobjekt antogs wallraffarens roll.

För wallraffandet i nätmiljöer användes i huvudsak två olika strategier. Den ena gick ut på att vara möjligast neutral genom att dölja vem man är men inte göra stora ansträngningar att bygga upp en alternativ identitet. Denna strategi var emellertid inte oproblematiske. Där identitetsledtrådar är knapphändiga kan de tvingas fram. Den som försöker tala med pseudonymen *bofink*, utan angivelse av ålder och kön, börjar med att ställa frågor om ålder och kön. Den andra strategin gick ut på

att bygga upp en alternativ identitet som smälter in med de övriga deltagarnas identiteter. Svårigheten med detta är att vara så konsekvent att identiteten är trovärdig. Av dessa två föredrogs den neutrala strategin eftersom den kunde användas utan större förberedelser och den kändes mera lätthanterlig eftersom den inte krävde ett konsekvent rollspelande.

Observationer användes även för att i följande skede välja ut en webbplats för närmare studium och bekanta sig med den. Wallraffandets fortsatte tills webbplatsen var vald och dess applikationer hade prövats. När en förförståelse på detta sätt inhämtats och forskningens ramar inringats övergick observationen till att vara öppen. Syftet med närvaron var att skapa sig en plats i miljön för att vara nåbar för informanterna. I personpresentationen gavs information om forskningsprojektet och till en början inkluderades även en inbjudan till deltagande i projektet. Det primära syftet med närvaron var att ge möjlighet till kontakt för informanterna och den roll som eftersträvades var reporterns, sekundärt utnyttjades närvaron i början även till att försöka rekrytera informanter. Alltefter forskningsprojektet fortskred uppdaterades informationen.

Under observationernas gång gjordes utskrifter från webbplatsen. Dokumentsamlingen kom att omfatta personpresentationer och utdrag ur gästböcker.

5.2.2. *Analys av gästboksaterialet*

Gästboksaterialet bestod av sammanlagt 1007 inlägg som skrivits ut från informanternas gästböcker i december 2003 och januari 2004. Från varje informant som var LunarStorm-medlem vid det tillfället togs sammanlagt ca 3–4 sidor inlägg i en följd. Dessa inlägg var således sådana som informanterna hade erhållit, inte inlägg som de hade skrivit själva.

För att få en bild av vad gästboksinläggen handlade om gjordes en kategorisering som i likhet med Rices och Loves (1987) studie av en elektronisk anslagstavla utgick från meningen som grundenhet. Innehållet i inlägg längre än en mening kunde således fördela sig på flere kategorier. Denna metod skiljer sig sålunda från Enochssons (2006) analys av gästboks-inlägg på LunarStorm där grundenheten var inlägget i sin helhet. I Enochssons studie var inläggen ganska korta och betraktades därför som *ett* meddelande. Syftet med Enochssons analys var också ett annat: Att se hur barn mellan 11 och 13 år tilltalar varandra i detta medium och att undersöka om det är någon skillnad mellan könen.

Att fastställa var en mening slutar och följande börjar var emellertid inte alltid enkelt. Användning av skiljetecken i gästboks-inläggen avviker ofta från bruket i svenskt skriftligt standardspråk. Exempelvis inlägget ”morjens..grattis på födelsedagen..kram..” tolkades som bestående av tre meningar: ”Morjens! Grattis på födelsedagen! Kram!” innehållande en

inledande och avslutande hälsning och en gratulation/välgångsönskning däremellan. Avvikande från Rices och Loves (1987) studie gjordes inget försök till separerande av socio-emotionellt och uppgiftsorienterat innehåll. Smilar har betraktats ingå i en mening även då de föregås av ett skiljetecken. I följande exempel citeras ett inlägg och visas hur meningsindelningen gjordes:

”tack! ;) har du övat nått på fiolen då? ihih.. vafför sku man? de gör man juh kvällen före :) hihi. kram”

”tack! ;) / har du övat nått på fiolen då? ihih.. /vafför sku man? /de gör man juh kvällen före :) hihi./ kram”

Kategorierna som användes härleddes från materialet och var sammanlagt 12 till antalet och grupperades enligt följande:

Kategorier som hade att göra med att ge information eller besvara frågor:

- 1) personlig information om avsändaren, vad hon gör/gjorde/skall göra, hur hon/han känner sig just nu
- 2) information om tredje person
- 3) information om något annat

Kategorier som hade att göra med att be om information, ställa frågor

- 4) om vad han/hon gör, gjorde,skall göra, hur han/hon känner sig just nu
- 5) om avsändaren
- 6) om tredje person
- 7) om något annat

Åsikter, kommentarer:

- 8) om gästboksinnnehavaren eller en anknytning till hans/hennes tidigare inlägg
- 9) om något annat

Övrigt:

- 10) inledande och avslutande hälsningar
- 11) uppmaningar, välgångsönskningar, tack
- 12) kedjebrev, ospecificerade inlägg

Exempel på meningar inom de olika kategorierna ges i avsnitt 9.4 i samband med resultatpresentationen.

5.3 Intervjun

Enligt Kvale (1997, s. 70) är den kvalitativa intervjun en unikt känslig och kraftfull metod för att fånga erfarenheter och innebörder ur undersökningspersonernas vardagsvärld. Som intervjuform ligger den mellan det öppna samtalet och den strängt strukturerade frågeformulärsintervjun och är således tekniskt sett halvstrukturerad. Frågor formuleras inte på förhand utan intervjun genomförs enligt en intervjuguide som koncentrerar sig till vissa teman och som kan omfatta förslag till frågor (Kvale, 1997, s. 32).

Olika varianter av den halvstrukturerade intervjun har utvecklats. I den här undersökningen användes Hirsjärvis och Hurmes (1995) temaintervju. Till metodens fördelar räknas att den begränsar samtalet till vissa på förhand valda temaområden medan den är flexibel nog att möjliggöra att de intervjuades egna erfarenheter och intressen kan beaktas under intervjusituationen. Utgående från temaområdena kan intervjuaren fortsätta och fördjupa samtalet så långt som forskningsintresset förslår och den intervjuades förutsättningar och intresse medger. I temaintervjun betonas öppningsfrågans betydelse. Det är viktigt att den intervjuade både får uppleva att han/hon kan svara på frågorna och att samtalet är intressant (Hirsjärvi & Hurme, 1995, s. 36–37; 42; 87). Dessa egenskaper bedömdes vara fördelaktiga med tanke på variationen i informanternas ålder och intressen. Ytterligare fördelar hos temaintervjun lyfts fram av Eskola och Suoranta (1998, s. 88) som påpekar att temaområdena garanterar att samma saker, åtminstone delvis, berörs med alla informanter och att de även i viss mån erbjuder en konkret ram som utgångspunkt för den efterföljande analysen. Sveningsson, Lövheim och Bergquist (2003, s. 85) pekar dock på svårigheterna vid sammanställningsskedet. Eftersom intervjupersonerna talar olika mycket och om delvis olika saker ser de att jämförelsen mellan intervjuerna försvåras.

Att intervjua unga personer skiljer sig markant från att intervjua vuxna eftersom relationen mellan den vuxna intervjuaren och den unga inte är jämbördig (Kolrud, 1999; Eder & Fingerson, 2001). Ungdomar i skolåldern är vana vid att det är de vuxna som besitter kunskap som skall förmedlas till eleverna, d.v.s. det är den vuxna som vet och eleven som inte vet. Vid intervjun är förhållandet det motsatta. Den vuxna intervjuaren vill veta det som den unga vet (Kolrud, 1999). Tammivaara och Enright (1986) redogör för problematiken vad gäller barn som informanter genom att se på dem som medlemmar i åtminstone två olika kulturer – den som de själva skapar och den som skapas av vuxna. Skillnaderna mellan dessa kulturer, som kan beskrivas som två olika världar, gör sig synliga då man ser att barn sinsemellan sällan interagerar på samma sätt som de interagerar med vuxna. Intervjuarens utmanande uppgift är att avslöja skillnaderna mellan de två världarna.

5.3.1 Intervjuns temaområden

Intervjuns temaområden är fyra till antalet. **Tema 1, "Nätet i vardagslivet"** introducerar undersökningens ämnesområde och strävar efter att förankra informanternas Internetanvändning i deras vardagsliv och klargöra dess innehåll, villkor och omständigheter på ett generellt plan. Deltagandet i en virtuell gemenskap förankras i övrig Internetanvändning. De följande tre temaområdena handlar samtliga om deltagandet i virtuell gemenskap och deras innehåll är inspirerat av cyberkulturforskningen. I **tema 2, "Virtuell gemenskap"** samtalas om medlemskapets betydelse och om hur identiteten etableras i den virtuella gemenskapen. **Tema 3, "Erfarenhetsvärlden"** utgår från frågor om gemenskapens aktiviteter. **Tema 4, "Relationer"** handlar om relationerna med andra i gemenskapen och om hurudant förhållandet mellan dessa relationer och relationerna i det verkliga livet är (Se Bilaga 1).

5.3.2 Genomförandet av intervjuerna

Intervjusituationens utformning har ansetts vara av extra stor betydelse vid intervjuer av unga personer. Att skapa en *naturlig* kontext för intervjun rekommenderas med förbehållet att vad som är naturligt kan variera med ålder (Eder & Fingerson, 2001). Själva platsen där intervjun utförs anses kunna påverka utfallet av intervjun (Morrow & Richards, 1996). Speciellt har det varnats för att skapa intervjusituationer som påminner om lektioner i klassrum eftersom de kan skapa föreställningen att frågorna har *ett* korrekt svar, vilket får informanterna att säga det som de antar att intervjuaren vill höra (Tammivaara & Enright, 1986; Eder & Fingerson, 2001). Ungdomar kan ha svårt att hålla i sär alla de roller i vilka de vuxna kan uppträda (Lieberg, 1994). Det framstår då som oerhört viktigt för intervjuaren att försöka undvika möjliga förväxlingar med lärarrollen.

För en studie som handlar om Internetanvändning kunde nätmiljön tänkas vara den naturliga kontexten för en intervju. Sveningsson et al. (2003, s. 91–93) nämner flera fördelar, däribland ekonomiska vinster och tidsvinster, med att göra intervjuer på nätet. I denna studie valdes dock att utföra intervjuerna i fysisk miljö. Orsakerna till detta val var främst två. Det var viktigt för undersökningen att möta ungdomarna i verkligheten, dels för att kunna säkerställa identiteten på dem som intervjuades, dels för att kunna få en uppfattning om personerna bakom pseudonymerna. Den andra orsaken var för att undvika missförstånd som kunde tänkas uppstå p.g.a. att nätmiljön inte var lika välbekant för intervjuaren som den var för informanterna.

Intervjuerna inspelades mellan slutet av januari och början av juni år 2003 på fyra olika orter i Finland. Längden på intervjuerna var ca 1,5–2

timmar. Drygt hälften av intervjuerna ägde rum i skolor. Övriga intervjuplatser var en tidningsredaktion, ett hem och intervjuarens arbetsrum. Eftersom skolmiljön kanske inte uppfattas som den mest naturliga intervjuplats för en studie av ungdomar under fritiden bör det påpekas att syftet var att för varje informant hitta ett intervjuställe som upplevdes både som tryggt och lättillgängligt. För dem som rekryterats via lärare blev skolan det behändigaste stället för intervjuerna. Tillstånd hade inbegärts av rektorerna för att få utföra intervjuerna på skoltid. För att undvika att intervjusituationen skulle påminna om klassrumsundervisning var det viktigt att betona innan intervjun inleddes att intervjuaren inte var lärare och att frågorna inte kunde besvaras ”fel”. Någon större skillnad mellan intervjuplatserna kunde inte märkas i utfallet av intervjuerna. Den enda nackdelen med skolmiljön var att bakgrundsbullret tidvis var väldigt högt. Det störde inte intervjun men påverkade ljudåtergivningen vilket märktes vid transkriberingen av banden.

Överlag var stämningen avslappnad under intervjuerna, också under de intervjuer där informanterna var fåordiga. Skratt, gester och små teateruppvisningar för att visa hur något går till kryddade tillfällena och flera av informanterna uttryckte sig avspänt på dialekt uppblandad med ungdomsslang. Som ett exempel på informanternas överlag hjälpsamma inställning är ett citat som är taget mot slutet av en intervju då en informant som talat sin dialekt genomgående plötsligt hejdade sig och oroat frågade: ”Jag veit int om jag ... funderar ba vannifrån du komber?” [byte av band medan intervjuaren berättar om sin bakgrund] ”Jag tänkt he sku int va så bra om ja sku sita jär och tala och du int sku förstaa [hjärtligt skratt]”.

5.3.3 *Transkriberingen av intervjuerna*

Intervjuerna registrerades med bandspelare och alla utom en¹⁰ skrevs ut till en skriftlig text. Kvale (1997, s. 152) beskriver sådana utskrifter som avkontextualiserade samtal. Talspråk med sin egen uppsättning regler översätts till skriftspråk med en annan uppsättning regler och det finns inga fastslagna principer för hur detta skall gå till. Transkriberingen kan göras med olika grad av noggrannhet vad gäller pauser, upprepningar, tonlägen och hur ordagrann återgivningen är. Kvale rekommenderar att välja en nivå som lämpar sig för forskningssyftet.

9 Jag vet int om jag ... funderar bara varifrån du kommer?” [byte av band medan intervjuaren berättar om sin bakgrund] ”Jag tänkte det inte skulle vara så bra om jag skulle sitta här och prata och du inte skulle förstå [hjärtligt skratt]”.

10 En av intervjuerna skiljde sig åt från de andra eftersom temastrukturen inte användes. Informanten var en pojke som berättade om sitt spelande på nätet och som gav en demonstration av hur det går till i praktiken.

I den här undersökningen transkriberades intervjuerna så ordagrant som möjligt med noteringar av skratt, understrykande tonlägen och gester. Avsikten var att utskriften skulle ligga så nära intervjusituationen att den kunde tjäna som en påminnelse. Textmassan blev 383 sidor lång.

5.3.4. Analys av intervjuerna, empiriredovisningen och citat

Kvale (1997, s. 164–165; 171) har betonat att det för hantering av kvalitativt intervjumaterial saknas standardmetoder som skulle motsvara den rad etablerade tekniker som används för statistisk analys i kvantitativa studier. Det som finns kan betraktas som generella förhållningssätt till analysen och olika tekniska förfaranden som strukturerar materialet och klarlägger det så att det blir tillgängligt för analysen där innebörderna i intervjun utvecklas.

Enligt Miles och Huberman (1985, s. 21–22) består analysproceduren av tre samverkande aktiviteter: datareduktion, dataframställning och slutsatser/verifikation. Kvalitativa data kan reduceras på många olika sätt. Urval, sammanfattning, omskrivning och inordning i större mönster organiserar materialet så att slutsatser kan dras och verifieras men dessa ingrepp förutsätter analytiska val och betraktas därför av Miles och Huberman som en del av analysproceduren. Dataframställningen kan göras med text eller med matriser, diagram, nätverk och tabeller som gör data omedelbart tillgängliga. Dataframställningen är både en analytisk och en datareducerande aktivitet. Slutsatser/verifikation är en aktivitet som går ut på att beslut görs om vad saker och ting betyder och den pågår kontinuerligt med början från datainsamlingen. Slutsatserna kan vara vaga och utvecklade till en början och öppenhet och tvivel bör råda ända tills de blir verifierade då analysen fortskrider.

Den datareduktionsmetod som huvudsakligen användes på intervju-materialet var kodning. Kodning är en klassisk metod som går ut på att identifiera grundläggande enheter i texten och relatera dem till varandra och kombinera dem till större enheter. Det finns olika kodningstraditioner som skiljer sig från varandra bl.a. med avseende på om de temata som data kodas efter har bestämts på förhand eller växer fram ur texten och om slutsatserna utmynnar i empirinära beskrivningar eller abstrakta teorier (Nylén, 2005, s. 21). I denna undersökning hade fyra temaområden bestämts på förhand och dessa gav en utgångspunkt, en grundstruktur, för kodningen. För kodningen inom temaområdena var även själva texten utgångspunkten. Dataprogrammet N'Vivo användes för kodning av textmassan.

Dataframställningen eller empiriredovisningen består i huvudsak av text och följer temastrukturen och även slutsatser finns i anslutning till varje tema. Vad gäller presentationen av utvalda citat i slutrapporten an-

ser Kvale (1997, s. 241) att det spontana talspråket bör återges i en läsbar skriftlig form. I intervjucontexten har läsbarhet eftersträfvats men respekt har visats för ungdomarnas eget sätt att uttrycka sig som en strategi för att låta deras röster höras i undersökningen enligt Eders och Fingersons (2001) rekommendation. Där dialektala ord och uttryck förekommer följer en översättning till svenskt standardspråk inom klammer eller i fotnot.

5.4. Urval

5.4.1 Val av mötesplats

Valet av mötesplats föll på den virtuella gemenskapen LunarStorm som är avsedd för ungdomar i Sverige. Själva urvalet gjordes på basis av observationer som utfördes på hösten 2002. Utgångspunkten för dessa observationer var den finlandssvenska radiokanalen X3M:s chatt som visade sig vara en livlig samlingsplats för svenskspråkig ungdom i Finland. På denna chatt förekom ofta hänvisningar till LunarStorm. Chattendeltagarna hänvisade i sin personprofil till vilka de var på LunarStorm och på chatten förekom frågor i stil med "har du LunarStorm?" och "vem är du på Lunar?". Efterhand formades uppfattningen att LunarStorm var en mötesplats av alldeles speciell betydelse för ungdomarna och att den klart föredrogs framom övriga ungdomsmötesplatser som fanns vid den tiden. Nämnas kan att det då saknades en community-liknande mötesplats designad speciellt för svenskspråkiga ungdomar i Finland.

Den virtuella gemenskapen LunarStorm (<http://www.lunarstorm.se>), som karaktäriserade sig som en vänskaplig mötesplats för ungdomar i Sverige, var år 2003 Sveriges mest populära webbcommunity. Den lanserades i januari år 2000 med visionen att stärka relationerna mellan unga människor och erbjuda kommunikationsmöjligheter åt sina medlemmar. Både kvalitativt och kvantitativt rönne den framgångar. Den blev av Internetworld utnämnd till bästa svenska webbsajt år 2002. Den nådde mer än 80% av sin målgrupp, d.v.s. unga personer i åldern 14–24 år. De registrerade medlemmarnas antal var 1 092 000 st. och besökare per dag uppgick till 350 000 st. med 2 497 115 unika besökare per månad¹¹.

En uppfattning om LunarStorms betydelse i Finland fås av att de finländska registrerade medlemmarna år 2003 uppgick till 10 000 ungdomar¹². Om man antar att samtliga dessa var svenskspråkiga och hörde till LunarStorms målgruppsålder på 14–24 år betyder det att ungefär var tredje eller fjärde svenskspråkig ung person i Finland utnyttjade sajten.

11 Lunarworks (2003) [On-line]. Tillgänglig från: <http://www.lunarworks.se/>.

12 Korrespondens med LunarStorms grundare Rickard Ericsson.

LunarStorm-gemenskapen kräver registrering för deltagandet. Vid registreringen väljer den nya medlemmen en LunarStorm-signatur och får ett eget kryptin att administrera. Kryptinet är en hemsida som består av en presentationssida kombinerad med olika funktioner, t.ex. gästbok, dagbok, vännerlista och prylar (för att ladda upp filer). De publika mötesplatserna är ett antal chattrum, diskussionsföreläsningar och ett klotterplank för att skriva korta meddelanden. Medlemmarna håller sinsemellan kontakt genom gästböcker och via *LunarMejl* och kan söka efter andra medlemmar i sökrutan *Sök* och i sökfunktionen *Spana*.

5.4.2 Rekrytering av informanter

Den ursprungliga avsikten var att undersökningens informanter skulle rekryteras bland svenskspråkiga ungdomar i Finland, ungdomar med mycket breda erfarenheter av Internet och med medlemskap i LunarStorm. Naturligt var då att försöka rekrytera dessa på LunarStorm. Ungdomar kontaktades via LunarStorms e-post-funktion LunarMejl och tillfrågades om de kunde tänka sig att ställa upp för en intervju. Det visade sig dock snabbt att denna metod behövde kompletteras. Det var inte svårt att finna svenskspråkiga finländska ungdomar på LunarStorm men även om ett intresse för deltagande fanns visade det sig vara nästan omöjligt att slå fast en tidpunkt för intervjun vilket var nödvändigt för planeringen av intervjuerna. Ungdomarna hänvisade till prov, skolprojekt, träningar m.m. och det gick inte att utröna om det var fråga om ett praktiskt problem som eventuellt berodde på att ungdomarna helt enkelt inte själva rår över sin tid i den utsträckningen att de kan boka in ett intervjutillfälle i en nära framtid eller om de kom med undanflykter för att de eventuellt skyggade för att träffa en för dem okänd person. Ett tredje möjligt alternativ är det som Kopomaa (2000, s. 46) kallar för ex tempore-livsstilen som breder ut sig hos mobilanvändare och som består i att ingenting behöver längre slås precis fast eftersom tidtabeller kan förändras med kort varsel. Att komma överens om ett möte flera veckor fram i tiden var kanske för dem en mycket främmande tanke.

Hirsjärvi och Hurme (1995, s. 71–72) hävdar att avslag vid intervjuundersökningar är mycket vanliga och ger ett antal rekommendationer för hur dessa kan bemötas genom att vara seg och aktiv. Det visade sig emellertid vara svårt att få till stånd en förhandlingssituation via e-post och eftersom det handlade om unga personer kändes det inte rätt ur etisk synvinkel att fortsätta övertalningsförsöken genom att återkomma med alltför många mejl med nya förslag.

Eftersom LunarMejl-metoden endast ledde till ett fåtal intervjuer var det nödvändigt att komplettera med annan taktik. Kanaler såsom bekantade bekanta, lärare och ungdomsreportrar utnyttjades därför både för att

hitta nya informanter och för att få hjälp med bokandet av intervjutid. Ytterligare användes *snöbollsmetoden* som går ut på att en informant leder intervjuaren vidare till en annan informant (Seidman, 1998, s. 47).

Att använda andra kanaler än LunarStorm ledde emellertid till att informanturvalet blev något bredare än den ursprungliga avsikten. På två av intervjuorterna utvecklades situationen i praktiken så att det hade varit mycket oartigt, kanske t.o.m. sårande, att inte visa intresse för Internet-erfarenheter som låg utanför ramen för kriterierna. Det framstod som viktigt att alla ungdomar som på något sätt kom i kontakt med forskningsprojektet skulle förskonas från besvikelser. Materialet kom därmed att bli mer heterogent än planerat. Samtidigt kan konstateras att materialet därmed även blev rikare. Internetanvändningen hos informanterna varierade från en person som betraktade sig vara ständigt uppkopplad till en som ansåg sig inte nästan alls behöva nätet. Vad gäller erfarenheter av communities deltog två personer som aldrig hade varit medlemmar och två personer som avslutat sitt medlemskap i LunarStorm. Materialet var homogent i vissa avseenden. Samtliga informanter var svenskspråkiga, vanliga mainstreamungdomar som betraktade sig som vana Internetanvändare.

Sammanfattningsvis kan konstateras om rekryteringsmetoderna att fem informanter kom med i undersökningen via LunarMejl. Tre av dessa gav genom snöbollsmetoden så småningom kontakt till ytterligare 10 personer. De informanter som kom med via lärare och bekantas bekanta var 10 st. Totalt ingick i materialet intervjuer med 29 informanter, 19 flickor och 10 pojkar. Deras ålder varierade från 11 till 21 år med en medianålder på 16 år. De kom från 11 olika hemorter i Nyland, Åboland, Åland och Österbotten.

5.5 Forskningsetiska ställningstaganden

I denna studie är det framförallt två omständigheter som kräver uttalade forskningsetiska överväganden: undersökningens informanter är unga och observationer görs i digitala miljöer på nätet vilka kan betraktas som ett relativt ungt forskningsfält utan etablerade konventioner.

Hermerén (1996, s. 26) hävdar att forskningsetik inte kan isoleras från annan etik, forskare är inte undantagna från de typer av moraliska problem och hänsyn som gäller i vardagslivet. Samtidigt finns det en särskild forskningsetik i den meningen att forskare ställs inför etiska problem som de flesta andra människor inte behöver ta ställning till emedan vetenskapliga metoder och tekniker, direkt och indirekt, kan påverka många människors liv.

I den finländska samhällsvetenskapliga och pedagogiska forskningen är de etiska frågorna ett relativt nytt diskussionsämne, hävdar Eskola och

Suoranta vilka anser att det inte kan finnas heltäckande vattentäta regelverk för forskningsarbete som består av tusentals stora och små frågor. Forskaren bör finna sina lösningar själv och de utgår ifrån att den forskare som erkänner de etiska frågeställningarnas problematik sannolikt bedriver etiskt saklig forskning (Eskola & Suoranta 1998, s. 52).

I denna studie har som utgångspunkt för forskningsetiska överväganden valts de principer som Humanistisk-samhällsvetenskapliga forskningsrådet [HSFR] i Sverige (1990) har formulerat i syfte att ge normer för förhållandet mellan forskare och undersökningsdeltagare. Dessa är ämnade att underlätta en god avvägning vid konflikter mellan vad som kallas *forskningskravet* som säger att forskning är viktig och nödvändig för individernas och samhällets utveckling och *individskyddskravet* som föreskriver att individer har ett berättigat krav på skydd mot otillbörlig insyn i sina livsförhållanden och inte får utsättas för psykisk eller fysisk skada, förödmjukelse eller kränkning. HSFR:s etikregler anses vara de mest utvecklade och relevanta för svensk samhällsforskning (Ågren, 2000). De har ingående problematiserats och analyserats i verken *Det respektfulla mötet* (Dahl & Smedler, 1993) och *Kunskapens pris* (Hermerén, 1996).

I HSFR: riktlinjer uttrycks det grundläggande individskyddskravet i fyra allmänna huvudkrav på forskningen:

Informationskravet anger att forskaren skall informera dem av forskningen berörda om den aktuella forskningsuppgiftens syfte.

Samtyckeskravet stipulerar att en deltagare i en undersökning har rätt att själv bestämma över sin medverkan.

Konfidentialitetskravet betyder att uppgifter om alla i en undersökning ingående personer skall ges största möjliga konfidentialitet och personuppgifterna skall förvaras på ett sådant sätt att obehöriga inte kan ta del av dem

Nyttjandekravet anger att uppgifter om enskilda personer endast får användas för forskningsändamål (HSFR, 1990).

Forskarens första kontakter med undersökningsdeltagare styrs av de två första kraven och består i att inhämta deras *informerade samtycke*. Sammanfattningsvis kan man säga att information skall ges om undersökningens generella syfte, om hur undersökningen är upplagd i stort och om vilka risker och fördelar som kan vara förenade med deltagandet. Forskaren bör även meddela att medverkan är frivillig och att det går att dra sig ur när som helst utan påföljder (Kvale, 1997, s. 107).

5.5.1 Unga informanter

Att denna studies informanter är unga betyder att speciell försiktighet bör iakttas i formerna för och omständigheterna kring inhämtandet av

informerat samtycke (HSFR, 1990). Samtidigt som de ungas förmåga att förstå inte ska underskattas bör det beaktas att de kan ha speciella svårigheter att tillgodogöra sig den information de får och att de inte har rättslig handlingsförmåga. (Hermerén, 1996, s. 163). Detta kompenseras av att samtycke i vissa fall dessutom inhämtas från en förälder/vårdnadshavare. Exemplet som ges för dessa fall är att de undersökta är under 15 år och att undersökningen är av etiskt känslig karaktär. Om undersökningen inte innefattar frågor av privat eller etiskt känslig natur kan samtycke inhämtas via företrädare för uppgiftslämnare såsom skolläddning och lärare. Regelverket betonar dock att samtyckeskravet så långt som möjligt bör tillämpas (HSFR, 1990).

Åldersgränsen på 15-år är en klar och tydlig regel men uttryck som ”etiskt känslig karaktär” och ”privat natur” är öppna för tolkningar. Där datainsamlingen sker via kvalitativa intervjuer ter det sig svårt att på förhand utesluta att diskussionen kommer in på frågor av både privat och etiskt känslig karaktär. Metoden bygger på möjligheten att följa upp plötsligt uppdykande ledtrådar och att ställa frågor som inte är bestämda på förhand. Allteftersom nya kunskaper vinnas kan förändringar ske både i undersökningens syfte och upplägg. Det har därför föreslagits att en pågående dialog skulle ersätta begreppet informerat samtycke (Lincoln 1990, s. 286, här citerad i Kvale 1997, s. 108). Kvale anmärker dock angående detta att en pågående dialog förutsätter sådana jämlikhetsideal och ömsesidiga intressen mellan forskare och intervjuperson som kan vara svåra att finna i många sociala miljöer. I denna studie löstes problematiken genom att inbegära tillstånd från föräldrar för de informanter som var under 15 år (Se Bilaga 2).

De informanter som blev intervjuade i skolan fick information om undersökningen av sin datalärare en kort tid före intervjun. I början av intervjusituationen informerades ändå samtliga ungdomar om undersökningen. Speciell vikt lades vid att förklara begreppet *frivilligt deltagande* och ungdomarna blev upplysta om att de när som helst kan välja att dra sig ur undersökningen om de ångrar sitt deltagande. Efter intervjun togs denna aspekt upp på nytt och information gavs om forskarkrypinet på LunarStorm för dem som av någon anledning ville ta kontakt eller ville följa med hur undersökningen fortskrider.

5.5.2 Digitala miljöer

Ett kritiskt förhållningssätt till ett regelsystem tar i betraktande att en regel, tolkad på ett bestämt sätt, kan vara lämplig om den tillämpas på ett visst område eller i vissa situationer – men klart olämplig, om den tillämpas på andra områden eller i andra situationer (Hermerén, 1996, s. 28). Sådana särdrag hos de digitala miljöerna som markant skiljer dem

från de fysiska har föranlett kritiska diskussioner om gängse forsknings-etiska reglers tillämpbarhet i Internetforskning (t.ex. Thomas, 1996; Ågren, 2000; Sveningsson, Lövheim & Bergquist, 2003).

Sveningsson, Lövheim och Bergquist (2003, s. 178–179) refererar till informationskravet då de skriver om forskarens svårighet att göra sig synlig i vissa Internetmiljöer. Forskaren kan vara hänvisad till att bli en smygare, som betraktar det som händer i miljön utan att själv ge sig tillkänna, då bidrag i diskussionslistor utforskas. Ett annat exempel är Internetmiljöer där alltför många människor rör sig för att det ska vara praktiskt möjligt att informera dem en och en. Att uppfylla samtyckeskravet kan igen vara problematiskt om det inte går att komma i kontakt med personer som lämnat spår efter sig på nätet t.ex. i gästböcker och på anslagstavlor. På chattkanaler är många användare samtidigt inloggade och de dyker upp och försvinner i snabb takt (Sveningsson, Lövheim & Bergquist, 2003, s. 179–181).

Ågren (1999) hänvisar till att det i den fysiska världen finns ett etablerat sätt att uppdelat ställen i privata och offentliga platser. Denna uppdelning kan användas för att vägleda forskaren i frågor beträffande individskyddet. Vad gäller cyberrymden har det ifrågasatts om en sådan indelning är ändamålsenlig eftersom deltagare i ett virtuellt forum tenderar att agera väldigt privat även då forumet är offentligt. Ågren resonerar sig fram till en ståndpunkt för en traditionell uppdelning mellan privata och offentliga platser i cyberrymden och drar den slutsatsen att då ett forum är offentligt har forskaren rätt att bedriva forskning så länge människors identiteter skyddas. I sin analys av denna problematik påpekar Waskul och Douglass (1996) att cyberrymden inte är en plats utan en platsmetafor som används för att beskriva en social verklighet. Metaforen är tillämplig endast så länge som det råder enighet om att cyberrymdens dimensioner är lika fysiska platser. Dikotomin offentlig/privat i cyberrymden refererar till domäners tillgänglighet och inte till deltagarnas erfarenheter. Där interaktionen har en privat karaktär är det ur forskningsetisk synvinkel fel att endast se på om domänen är offentligt tillgänglig.

The Association of Internet Researchers [AoIR] utgår i sina rekommendationer från deltagarnas egna förhandsförväntningar och antaganden. Där deltagarna i en miljö antar att kommunikationen är privat har forskaren en större skyldighet beträffande individskydd än om det inte finns ett sådant antagande. Ett alternativt synsätt som presenteras är att ställa sig frågan om deltagarna i en miljö kan betraktas som författare vilkas alster är avsedda för offentligheten i vilket fall skyldigheterna är färre (Ess & AoIR, 2002).

Ett särdrag hos Internetmiljöer är signaturerna under vilka det är brukligt att uppträda. Dessa signaturer kallas också *användarnamn*, *nick-*

name eller *alias* (Sveningsson, Lövheim & Bergquist, 2003, ss. 181–183). Enligt Donath (1999) skall signaturer inte förväxlas med anonymitet utan betraktas som pseudonymer eftersom användarna vill bli igenkända på nätet av andra användare i den grupp de tillhör. Denna distinktion är viktig för forskaren att notera i forskningsrapporteringen beträffande konfidentialitetskravet. Respekt för cyberrymdens sociala verklighet visas genom att förändra inte bara de verkliga namnen utan även signaturerna, anser Paccagnella (1997). För den forskare som är intresserad av att fånga kulturen i en Internetmiljö kan det däremot finnas starka skäl för att använda de faktiska användarnamnen hävdar Sveningsson, Lövheim och Bergquist (2003, s. 183–184). De hänvisar till att skämt och anspelningar, liksom viktiga aspekter av miljön och gruppkulturer som råder, kan förlora sin betydelse om användarnamnen förändras. Vad som däremot alltid kan och bör göras, betonar de, är att försvåra identifieringen av människor i de roller de har utanför nätet och på så vis minska antalet människor som skulle kunna identifiera en användare.

LunarStorm är en webbplats som kräver medlemskap för deltagande. Trots detta kan den definieras som ett offentligt forum eftersom ingen prövning görs av ansökningarna utan alla accepteras (Ågrén, 2000). Platzens offentlighet understryks av dess storlek. Där tusentals användare är inloggade samtidigt är den uppfattade avskildheten lägre än i en on-line interaktion mellan två personer. (Waskul & Douglass, 1996).

Ser man på webbplatsens karaktär är situationen dock mera komplicerad eftersom gränsen mellan det offentliga och det privata är suddig och går rakt igenom medlemmarnas egna områden, deras kryptin. Det finns tydligt offentliga arenor för åsiktsutbyte som t.ex. *Klotterplanket* och *Diskus* men det egna kryptinet innehåller både offentliga och privata aspekter. Presentationen är oftast skriven för alla att läsa medan dagboken går att låsa så att endast de närmaste vännerna kan ta del av den eller lämnas öppen för vem som helst att läsa. Meningsutbytet i gästböckerna, som är fritt tillgängliga, antar däremot ofta formen av en privat dialog. Förutom denna suddiga gräns mellan det privata och det offentliga var det nödvändigt att beakta möjligheten att LunarStorm-medlemmar inte uppfattar interaktionernas karaktär på liknande sätt utan gör olika erfarenheter. Samtycke inbegärdes därför från samtliga informanter till att få använda och citera material från deras kryptin. Material från övriga användares kryptin användes inte.

Signaturerna är en väsentlig del av LunarStormkulturen och de används också i viss mån utanför webbplatsen, både i verkliga livet och på andra webbplatser, för att tala om "*vem man är på LunarStorm*". För att skydda informanternas integritet valdes därför att inte nämna informanternas LunarStormnamn.

LunarStorms regler¹³ är strikta vad gäller webbplatsens användning. Användning i eget kommersiellt syfte, som t.ex. försäljning, genomförande av undersökningar eller reklam för någon produkt/företag eller tjänst är inte tillåtet. Trots att detta inte är en kommersiell undersökning kontaktades personalen vid LunarStorm, *Lunarworks Crew* för undvikande av missförstånd. Information gavs om undersökningen och tillstånd inbegärdes för att få kontakta ungdomar via LunarStorm. Brevet sändes via forskarkrypinet på LunarStorm för att visa hur forskarnärvaron etablerats.

13 www.lunarstorm.se. Hjälp/Allmänna villkor

6.

Nätet i vardagslivet

6. Nätet i vardagslivet

6.1 Internet – ”en vardaglig sak i livet”

Det första temaområdet ”Nätet i vardagslivet” ger en introduktion till informanternas Internetanvändning på ett allmänt plan och en översikt över dess innehåll. Samtalen rörde sig kring Internetanvändningens villkor, fördelar och nackdelar och sökte förankra användningen i vardagslivet. Deltagande i communities nämns och ställs i förhållande till övrig Internetanvändning men fördjupade samtal om erfarenheterna förs senare i de andra temaområdena.

I informanternas tal om Internet präglas tonen av alldaglighet. Exempelvis Bill¹⁴ kallar Internet för en vardaglig sak i livet och Bo resonerar att Internet är ”inne i ens livsstil på nåt sätt”. Linnea, 18 år har haft dator sedan hon var fem och tillgång till Internet sedan hon var 15 år och hon konstaterar att det nog inte är ”så allvarligt” med Internet. Efter vad man kan förstå har förhållningssättet hos informanterna emellertid inte alltid varit så odramatiskt. En liten inblick i hur det var förut ger Tomas som berättar om hur mycket roligare det var förr, allt medan han beskrivande låtsas hamra på ett tangentbord:

Alltså jag satt timental och sökte, ”vad hittar vi här” och ”vad hittar vi här”, ”klick, klick, klick” och ”oj!” [förvånad ton] och så vidare /.../

Nu säger han att han litet har tappat ”feelisen” [känslan] för att surfa och att det inte mera lockar honom. Det var ”jännä” [spännande] i början och han hittade mycket mera sidor då än vad han gör nu. Det är inte mera som det var förut, konstaterar han och illustrerar med barnsligt ivrig och läspande röst: ”Nu ska man ut på Internet”. I gengäld tycker han att han nu hittar lättare vad han vill ha. Det tar inte längre en halv timme att söka sig fram till en adress.

I informanternas berättelser framstår Internet framförallt som ett behändigt verktyg med många specifika användningsmöjligheter. Det kan användas för att kommunicera, söka information, organisera vardagen, utveckla sig själv eller fördriva tiden. Niklas kallar Internet träffande för ”ett verktyg i livet”. Förutom att verktyget är behändigt kan det också beskrivas som kompletterande i alla sina roller. För att kommunicera med andra och organisera vardagen har t.ex. även mobiltelefonen en stark roll. Tomas kallar Internet och kännykka [mobilen] för sina *största* verktyg. Vad gäller informationssökning finns det en känsla av att Internet innehåller *allt* men många olika orsaker leder till att även andra källor används. Bo t.ex. anser att papperstidningarna behövs för de lokala ny-

14 En lista över alla informanter finns i Tabell 1, s. 100.

heterna och de finska nyheterna i TV är bra att följa med för att lära sig språket. Gunilla som har matlagning som hobby söker nog recept på nätet men tycker att det är mest praktiskt att ringa mamma om hon står i köket och behöver ha reda på något och Bill vänder sig helst till mamma om han blir sjuk. Tomas betraktar Internet som ett uppslagsverk bland andra. För att utveckla sig själv eller bara fördriva tiden finns det i dagens läge ett brett utbud av hobbyer och intressen. Internet kunde förstås också betraktas som en hobby men Merit är den enda som med en viss tvekan kallar det för en hobby då hon anser Internet och datorer är något mer än ett verktyg.

För ingen av informanterna var Internet det enda som upptog deras fritid. Ett brett spektrum av hobbyer och intressen förekom. Bland informanterna fanns fotbolls-, ishockey-, innebandy-, tennis-, volleyboll-, golf- och handbollspelare och utövare av dans, kampsport, gymnastik, jogging, simning, cykling, fitness, ridning samt orientering. Ett annat starkt intresseområde förutom sport var musiken. Det fanns både de som utövade musik själva genom att sjunga i kör, spela fiol, gitarr eller piano men också de för vilka musikintresset bestod av att lyssna till musik och samla på musik. Föreningsaktivitet i form av scouting, Folkhälsans tjejgrupper, skolpolitik, studentföreningar och internationell ungdomsverksamhet förekom också. Att under mera fria former umgås med andra såsom att äta godis och se på film med kompisarna, att gå på kaffe på stan med vänner, att gå till ungdomsgården, att dricka kaffe och spela monopol, att gå på disco och att festa med kompisar visade sig vara uppskattade sätt att tillbringa fritiden på. Det fanns också exempel på hobbyer och intressen som kan utövas på egen hand, utan sällskap, såsom elektronik, litteratur, matlagning, möbelrenovering, konst och pussel. Inget av dessa senare förekom dock som enda hobby. Samtliga informanter gav intrycket av att de hade en fritid präglad av olika aktiviteter med ett rikt social liv. Den klassiska bilden av den sorgliga enstöringen vid datorn, uppslukad av nätet, fick inte stöd hos informanterna i denna undersökning.

6.2 Översikt över ungdomarnas Internetanvändning

Enligt Miller och Slater (2001, s. 1) är Internet så mångfacetterat att var och en kan sammanställa sitt eget Internet från det utbud av teknologier och den variation på innehåll som där finns. En första introduktion till informanternas Internetanvändning utgår därför från de aktiviteter som var och en brukar ägna sig åt regelbundet för att få en bild av vad *deras* Internet består av.

I Tabell 1 på sida 100 framgår för var och en av informanterna hurdan deras Internetanvändning ser ut i termer av vad de brukar göra på nätet. Som vägledning för översikten av aktiviteter har använts både Sveningssons (2001, s. 18–24) indelning av datormedierad information

och Hektors (2001, s. 59–99) indelning av informationsaktiviteter. Två saker är att beakta vid närmare studium av tabellen. För det första har många av informanterna både kunskap och erfarenhet av fler saker än vad som noterats i tabellen. Tabellen noterar de aktiviteter som används med viss regelbundenhet av informanterna men upptar inte sådant som de prövat på eller som de har sysslat med tidigare och upphört med. För det andra kan LunarStorm och andra communities betraktas som ett Internet i miniatyr som omfattar många olika typer av kommunikations-applikationer och som ger olika möjligheter till att ge ut information om sig själv. De erfarenheter som vid en första anblick ser ut att saknas hos vissa informanter kan ha gjorts inom ramen för en community. T.ex. deltagande i diskussionslistor, som enligt Hektor (2001, s. 88) är ett exempel på att publicera information, förekom endast i community-liknande sammanhang. Tabell 1 är således att betrakta som en mycket grov skiss.

Att kommunicera med andra

För att kommunicera med andra asynkront, huvudsakligen i tvåparts-kontakter används mejl. Mejl kan betraktas som en basfunktion eftersom nästan alla informanter hade en mejladress och många av dem flera stycken. Alice t.ex. har en adress som hon betraktar som ”den riktiga” och en annan, en hotmailadress med pseudonym, som hon använder sig av i olika sammanhang för att undvika att få skräppost till sin riktiga adress. Malin har tre adresser varav två används aktivt: Skolans adress är så lång och krånglig att den är obrukbar. Huvudadressen är från mammas arbetsplats och en hotmailadress används med ett fantasinamn. Att ”skriva mejl med kompisar”, som Lilly uttrycker det, kan utgöra basen i en rutinartad Internetanvändning, vilket kommer att presenteras noggrannare i avsnittet om användarprofiler.

Kontakt med andra hålls även via olika kompisprogram som är synkrona. Då en användares alla vänner och bekanta inte nödvändigtvis använder sig av samma programvara kan det behövas två eller flere program för att nå hela bekantskapskretsen på detta sätt. MSN Messenger, ICQ (uttalas *I Seek You*) och andra kompisprogram används.

För synkron flerparskontakt finns både webbchattar och IRC (*Internet Relay Chat*) eller mIRC. Umgänge via IRC sker på olika kanaler och det kallas att *irca* eller att *mirca*. Finländska webbchattar som besöks av ungdomarna är radiokanalerna X3M:s och KissFM:s chattar, den förstnämnda svenskspråkig och den senare finskspråkig. Av utländska kanaler frekventeras framförallt Aftonbladets chatt. Även i samband med spel förekommer synkrona flerparskontakter. Vad gäller MUD, ett textbaserat rollspel, var det endast Bo som hade erfarenhet av att *mudda* medan andra spelformer såsom multiplayer spelen Counter-Strike, Action-Quake förekom oftare. Fotbollsmanagerspelet Hattrick som Sebastian var speciellt intresserad av kan även betraktas som en community.

Vid sidan av LunarStorm användes andra communityn och portaler bl.a. Spray, Skunk, NightLife, Banana Island, Silverplanet, Helgon, Playahead, Vilda Webben, Websidorna och Kamrat.

Att söka och inhämta information

Informanterna är alla förtrogna med att söka information på nätet. De kan använda webbläsare och sökrobotar, framförallt Google. Att söka fram information, speciellt för skolprojekt, och att surfa på nätet är en erfarenhet som de alla har. Det visade sig att själva orden information och informationssökning ofta förde informanternas tankar direkt till skoluppgifter medan informationssökning på nätet för vardagslivets behov inte nödvändigtvis uppfattades som informationssökning utan beskrevs på varierande sätt såsom att *kolla*, *checka* eller att *fixa* saker.

Att bevaka är enligt Hektor (2001, s. 81) en aktivitet som består i att besöka redan kända källor, ofta vanemässigt och vid speciella tidpunkter. Informanterna bevakade tidningars och tv-kanalers webbsidor men även t.ex. den egna pojkvännens hemsida, ett favoritfotbollslags webbsidor eller en musikfestivals sajt. Ett sätt att rutinmässigt bevaka en webbsida är att göra den till startsida. Exempelvis Aftonbladet bevakades på detta sätt.

Ett annat sätt att inhämta information vid sidan om att bevaka är att *ta del av* (unfold) information vilket innebär att oavbrutet rikta sin uppmärksamhet genom att se eller lyssna och ta del av ett innehåll (Hektor, 2001, s. 84). I detta inbegrips även att extrahera informationen från sin källa. Informanterna berättade mer om extraherandet, d.v.s. att ladda ner musik, filmer och programvara, än om själva användningen av dessa produkter. Att ladda ner är en aktivitet som försiggår vid sidan av andra aktiviteter. Bo ircar samtidigt som han laddar ner filmer och musik från nätet. Han är speciellt intresserad av japanska animefilmer och säger att han annars inte skulle komma över dem på annat sätt än genom att åka till Japan och köpa dem där. För honom betyder detta att han har möjlighet att fördjupa ett intresse för japansk tecknad ritkonst. En annan fördel är att det på detta sätt är möjligt att skapa en mycket större samling av musik och filmer än genom köp. Petra anser att en klar fördel med att ladda ner musik är att man kan komponera sin cd själv. På köpta skivor finns det alltid låtar som man tycker mindre om. Då man bränner själv kan man välja varje låt.

Enligt Bo är nerladdning en aktivitet som skiljer åt dem som är nya på nätet och dem som är Internetvana. Han säger att nästan alla ägnar sig åt det förutom de som är nya på nätet och inte ännu känner till att man kan göra så. Petra däremot påpekar att det behövs en egen dator för att kunna bränna cd:n, bibliotekets datorer kan inte användas för sådana ändamål.

Att avge information

Det finns olika sätt att avge information på nätet och dessa kan ske både innanför eller utanför communities. I detta avsnitt behandlas de sätt som sker utanför communities medan aktiviteterna inom communities är föremål för granskning i senare avsnitt.

Att beställa något på nätet är ett sätt att avge information, att göra sina önskningar kända för en motpart som är anonym och som kan vara automatiserad (Hektor, 2001, s. 87–88). Merit och Terese är de enda av informanterna som ägnar sig åt beställningar. De beställer nyhetsbrev som levereras till mottagaren per e-post från olika leverantörer såsom musikgrupper, ett kafé, Amnesty International, Greenpeace och tidskriften Time. Merit anser att detta är ett sätt försäkra sig om att få den nyaste informationen. På sätt och vis kunde detta betraktas som en form av automatiserad bevakning. För Terese däremot är nyhetsbreven problematiska. Hon förklarar att hon prenumererade på för många och kollade sin e-post för sällan vilket ledde till att mängden brev blev för stor för att läsa igenom. Ett byte av dator och e-post-adress försvårade dessutom uppföljningen. För att utnyttja nyhetsbrev på ett vettigt sätt krävs kontinuitet.

Publicering är att offentliggöra information på nätet. Det är relaterat till en källa och riktat till den allmänhet som förväntas använda sig av denna källa (Hektor, 2001, s. 88). Terese och Tanja skriver inlägg för en tidnings ungdomssidor på nätet. De skriver inläggen på dator och sänder in dem via e-post. Jenny recenserar musik för en musikrecensionssajt. Gunilla, Tomas, Bill och Linnea har en egen hemsida på nätet. Samtliga är då också involverade i den aktivitet som Hektor (2001, s. 86–87) benämner formulering, att överföra tankar, idéer, fakta och kunskapsbitar till tecken, symboler, ord och text, bilder och illustrationer och fysiska uttryck.

Variationen i användningen

För att beskriva variationen i användningen användes två olika kvaliteter: bredd och intensitet. För att jämföra bredden i användningen har antalet aktiviteter för var och en av informanterna adderats (se Tabell 1. s. 100). Denna summering visar att skillnaden mellan dem är rätt stor, från Saras tre till Bos tio aktiviteter. Bo mejlar, pratar med kompisar via MSN Messenger, IRC och webbchattar, vistas på LunarStorm, muddar och spelar Action Quake, söker information och slösurfar, bevakar Aftonbladet och laddar ner musik och filmer. Sara håller sig till e-post, LunarStorm och informationssökning. Vad gäller användningens intensitet varierade den från ett par, tre gånger i veckan till så gott som daglig användning med inloggningar flere gånger per dag. Enligt Statistikcentralen (2006) i Finland definieras användning per vecka som regelbunden på basis av internationella rekommendationer.

Tabell 1. Internetanvändningens bredd hos informanterna

Informanter	Antal aktiviteter	Internetaktiviteter										Andra aktiviteter			
		Mejl	MSN Messenger	Övriga kompisprogram	IRC	Webbchattar	LunarStorm	Andra Communities	MUD	Spel	Söka, bläddra	Bevaka	Ta del av film, musik etc.	Beställa	Publicera
Bo (17 år)	10	x	x		x	x	x		x	x	x	x	x		
Emil (16 år)	9	x	x	x	x		x			x	x	x	x		
Markus (16 år)	8	x	x		x	x	x			x	x		x		
Fanny (14 år)	8	x	x		x	x	x	x			x	x			
Gunilla (21 år)	7	x		x	x		x	x			x				x
Tomas (18 år)	7	x			x		x			x	x	x			x
Merit (19 år)	7	x	x			x	x				x		x	x	
Niklas (16 år)	7		x			x	x	x		x	x		x		
Mia (14 år)	7		x	x	x		x	x			x		x		
Charlotta (19 år)	7	x	x			x	x	x			x	x			
Malin (11 år)	7	x	x			x	x	x			x	x			
Sebastian (14 år)	7	x			x		x			x	x	x	x		
Vivi (20 år)	7	x	x	x			x				x	x	x		
Bill (21 år)	7	x			x		x	x			x	x			x
Alexander (14 år)	6	x					x	x		x	x		x		
Kajsa (16 år)	6	x				x	x			x	x	x			
Petra (14 år)	6	x				x	x				x	x	x		
Linnea (18 år)	6	x	x								x	x	x		x
Terese (17 år)	6	x				x					x	x		x	x
Lillemor (20 år)	5	x					x	x			x	x			
Lilly (13 år)	5	x	x				x				x	x			
Alice (18 år)	5	x					x	x			x	x			
Tanja (15 år)	5	x					x	x			x				x
Håkan (14 år)	4						x	x		x	x				
Frida (15 år)	4	x				x	x				x				
Daniela (14 år)	4	x				x	x				x				
Jenny (17 år)	4	x				x					x				x
Sara (21 år)	3	x					x				x				
Sammanlagt		25	12	4	9	13	25	13	1	9	28	14	11	2	7

6.3 Användarprofiler

För att närmare granska Internetanvändningens karaktär gjordes försöksvis en indelning av informanterna enligt deras Internetanvändning i termer av bredd och intensitet. Bos användning som var bredast representerade en *bred användning*, Saras användning karaktäriserades som *smal användning*. Skiljelinjen mellan bred och smal gick vid hälften av den bredd som Bos användning hade. En åtskillnad i användningens intensitet gjordes mellan dem som använde Internet ett par, tre gånger i veckan, vilket i detta sammanhang kallas för *låg användning*, och dem som använde nätet så gott som dagligen vilket här benämns *hög användning*. Kombinationen av bredd och intensitet resulterade i fyra olika användarprofiler: Profil med *låg och smal användning*, profil med *låg och bred användning*, profil med *hög och smal användning* samt profil med *hög och bred användning* (se Tabell 2).

Tabell 2. Användarprofiler och Internettillgångens art¹⁵

		Användningens bredd	
		Smal	Bred
Användningens intensitet	Hög	Jenny, <u>Alice</u> , Lilly, Lillemor, (Sara)	Bo, Emil, Markus, Gunilla, Tomas , Merit, Niklas, Mia , Charlotta, Fanny , Malin, Sebastian, Vivi, Bill , <u>Petra</u> , <u>Kajsa</u> , <u>Alexander</u>
	Låg	(Daniela), <u>Frida</u> , (Tanja), (Håkan)	<u>Terese</u> , <u>Linnea</u>

Namn inom parentes = saknar Internet hemma

Understreckat namn = har Internet hemma med modem-uppkoppling

Namn med kursiv stil = har dator med adsl-uppkoppling därhemma eller bekväm tillgång till en sådan

Namn med fet stil = har en egen dator

¹⁵ För det varierande antalet informanter i användarprofilerna se avsnitt 5.4.2 Rekrytering av informanter.

6.3.1 Låg och smal användning – "lunarna"

En användning som kan karaktäriseras som låg och smal, d.v.s. användning av Internet ett par tre gånger i veckan, koncentrerad på några få aktiviteter, fanns hos fjortonåringarna Daniela och Håkan samt femtonåringarna Tanja och Frida. Daniela, Håkan och Tanja har inte tillgång till Internet därhemma medan Frida har en dator med modemförbindelse. För alla fyra är LunarStorm i centrum av deras användning. Utöver detta tycker Håkan om att spela, Tanja mejlar och skriver bidrag till orttidningens ungdomssidor och Frida befinner sig på nån chattsida då och då. Både Håkan och Tanja brukar också titta in på en annan community förutom LunarStorm, för Håkan är det Banana Island och för Tanja Websidorna.

Då Internetkoppling saknas därhemma sker användningen på biblioteket, hos någon kompis, i skolan eller på ungdomsgården. Tillgången är inte speciellt bekväm och användningen måste kanske t.o.m. planeras. Tanja använder Internet antingen hos sin bror eller på biblioteket och tycker att hon inte behöver nätet så där *extra mycket* men planerar för de behov hon har, berättar hon för intervjuaren:

T: /.../ om man ska på barnavdelningen finns det som två datorer /.../ och man kan beställa tid, då får man va ungefär max en timme och då kan man ju som beställa till vilken dag och vilken tid [otydligt] men att jag brukar nog fa[ra] och beställ kanske mest på onsdagar ...

I: hmm

T: eller så där då det passar mig bättre, så då är ju där som en timme då, eller så finns det nog där oppe på vuxenavdelningen finns det en, men man får kanske vara där en tjugo, femton minuter högst.

I: hm, så du brukar beställa tid då?

T: jo

Att använda Internet utanför hemmet sker ofta tillsammans med en kompis. Håkan förklarade hurudan taktiken då är:

H:¹⁶ /.../ vi brukar ha såde så att vi öppnar som två Internetsidorna, så man klickar tä ner, så fa ha på sido och så klickar man på hede ana så äre typ på miin ...

I: jahaa

16 H: /.../ vi brukar ha sådär så att vi öppnar två Internetsidor, så man klickar där nere så far han på sidan och så klickar man på den andra så är det typ på min ...

I: jahaa

H: /.../ nåja, eller vi brukar spela Corona mot varandra vet du på nätet och då klickar han på sin och då får han skjuta och så då jag klickar på min så då får jag skjuta vet du

I: jahaa, just så

H: så då utmanar vi varann eller, t.ex. om vi sitter vid två datorer så spelar vi mot varandra så

H: /.../ nåja, elder vi bruk spela Corona mot varaader veit du på näti och tå klickar ha på sin och tå får a skut och så tå ja klickar på miin så får ja skut veit du ...

I: jahaa, just så

H: så tå utmanar vi som varann eller som om vi siter vi två datorer så spelar vi mot varaader så

Daniela och hennes kompis använder sig av samma taktik för att vara på LunarStorm:

D: Alltså vi har som ... hon far in på sin Lunar, så far jag på min så skickar vi åt våra kompisar.

Då det är glest mellan besöken på Internet går det inte att stämman träff på nätet med kompisarna. Daniela konstaterade att hon håller kontakt med vänner genom mobilen för om någon skulle skicka meddelande åt henne på nätet att komma någonstans så skulle hon ändå inte se det samma dag. Frida som har dator med modemförbindelse kan be sin kompis med adsl-förbindelse kolla om hon har fått några nya gästboksinlägg på LunarStorm.

Avsaknaden av Internetkoppling därhemma utesluter användningen av kompisprogram. Håkan säger att han inte har provat på ICQ och IRC och sådana program och han säger att han inte exakt vet vad det är men att han har sett att det står om det på LunarStorm. Han refererar då till presentationer där det anges att personen är nåbar även via dessa program. Att inte ha tillgång till nätet därhemma tycks även begränsa användningens innehåll. Håkan berättar:

H:¹⁷ /.../ sku jag ha internet tår heim så tå sku jag nog säkert dra ner myki musik

I: just

H: men he har jag int, tå sku jag nog spela mycket cs [= Counter Strike][otydligt]

I: ja

H: jag har ju int he, så tå kan jag ju int

I: ne, så då blir det andra saker som?

H: hmm [instämmande] som Lunar och tode tå man är vi na aader ställ

17 H: /.../skulle jag ha Internet där hemma så då skulle jag nog säkert ladda ner mycket musik

I: just

H: men det har jag inte, då skulle jag nog spela mycket Counter Strike [otydligt]

I: ja

H: jag har ju inte det så då kan jag ju inte

I: nähä, så då blir det andra saker som?

H: hmm [instämmande] som Lunar och sånt där då man är vid nåt annat ställe.

Håkan förklarar också att ett *vanligt Internet* inte är så där riktigt bra om man skall spela Counter Strike. Det behövs adsl-koppling för annars blir det hackigt då man svänger på sig och springer framåt.

För Frida begränsas användningens omfattning av förbindelsens typ. Hon inskränker användningen till en timme och är då mest på Lunar-Storm eller någon chattsida och uppger att hon inte är så där riktigt ofta på nätet. Sin tid på Internet förlägger hon till tidpunkter då mamma inte är hemma:

F: nå jag bruk[ar] va[ra] då int' mamma är hemma så då bruk[ar] hon alltid skrik att jag ska fa[ra] bort för hon tycker det är så dyrt fast int [otydligt]

Att söka information på Internet kan te sig rätt oproblematiskt. Håkan skriver in "nyheter" på Google och får genast fram händelser i Irak för sitt utrikesföredrag i historia. Han använder sig också av *Keltainen Pörsi*¹⁸ där han brukar kolla mopeder och fotbollar till salu. På Google kan han skriva in "mopeder" om han inte har ett speciellt märke han vill veta något om. Frida säger också att hon hittar det mesta på Internet genom att använda Google men behöver även sina läroböcker som tycks både komplettera och ge en bas för värdering av informationen.

F: /.../jaa och så har vi ju nog läroböcker och så det står ju nog där å [också], så det beror ju på lite va vi har för nå föredrag

I: nå tycker du att det är nå skillnad mellan läroböckerna och det va du hittar på Internet?

F: janå de har så mycket onödigt där på Internet tycker jag så det är som ...

I: jaa?

F: så nog är det egentligen lättare ti [att] hitt[a] i läroböckerna men då står ju igen mer på Internet så de har ju som ba[ra] det viktigaste i böckerna

Ett sätt att resonera kring Internetanvändningens betydelse är att föreställa sig vad som skulle hända om möjligheten att komma ut på nätet saknades. Håkan, Daniela, Frida och Tanja tycker samtliga att livet inte skulle bli så väldigt mycket annorlunda utan nätförbindelse. Frida och Tanja förklarar detta med att de inte är beroende av Internet och visar samtidigt att de känner till andra sätt att använda nätet. För Tanja är Internet mera ett nöje än en nytta och hon funderar på hur det kanske kommer att vara i framtiden:

T: /.../ jag behöver ju inte egentligen det där Internet så där riktig mycket just nu som så där, att jag är inte som så där beroende av det ...

I: hmm

18 "Gula Börsen", tidning med klassificerade annonser, även på nätet

T: men det är som kul att fara och se just

I: tror du att det kommer att komma en dag när du kommer att behöva det mera då?

T: nå kanske nog som om man nu far till gymnasiet, efter gymnasiet typ, om man nu studerar så kanske man behöver som vissa informationer, t.ex. om språket och varför det heter det och så där, men att nog säkert finns det i böcker också men att om man vill veta ännu mera kanske man hittar då eller så kan man ju jämföra med boken och Internet och så ser man vilken som är bättre typ.

6.3.2 Låg och bred användning – "informationssökarna"

Användning av Internet ett par tre gånger i veckan och ett brett antal aktiviteter gav en låg och bred profil åt två personer, Terese 17 år och Linnea 18 år som båda har tillgång till dator med modemkoppling därhemma. Linnea har haft dator sedan hon var fem år gammal och har nu två datorer i sitt rum varav den ena har nätkontakt. Terese och Linnea är båda två före detta medlemmar i LunarStorm och för dem är det nu informationen på Internet som står i centrum för deras användning. Båda två söker information för skola och fritid, följer med Aftonbladets rubriker och publicerar sina alster på nätet, Terese i tidningens ungdomsbilaga och Linnea på en egen hemsida. Båda två chattar dessutom. Tereses chattande är sporadiskt på en webbchatt medan Linnea har ett kompisprogram för kontakter.

Tereses och Linneas sätt att använda Internet är emellertid väldigt olika. Tereses modemförbindelse hemma är så långsam så hon försöker använda nätet i skolan och ibland på biblioteket. Datorn därhemma delas med pappa som brukar ha den sent på kvällarna och med lillasyster som använder den på eftermiddagarna. Terese säger att hon använder nätet kanske en gång i veckan och däremellan sparar hon upp saker som hon skall kolla. Linneas användning varierar, den kan vara intensivare ibland men även innehålla pauser. Eftersom hon har egen dator har hon fri tillgång till nätet men en timme om dagen är hennes kostnadsmässiga begränsning och det håller hon reda på att inte överskrider i genomsnitt. Sitt arbetssätt beskriver hon så här:

L: nå jag brukar nu gör[a] så där 15 saker samtidigt, nå men jag har nog som massor med fönster öppen som samtidigt, så att jag håller som på och kanske laddar ner musik samtidigt som jag håller på och chattar, samtidigt som jag håller på och söker information samtidigt som jag håller på och lagar en hemsida eller nånting sådant

I: just, så du har allt liksom i gång på en gång

L: jo, nå det kommer nån och säger nånting på chatten och jag börjar "vänta lite jag ska bara gör det här först"

I: och det är den här MSN-chatten du pratar om?

L: ja-a, det är ju som i det där fönstret bredvid bara, så det är ju man hör ju bara när de säger nånting så kan man ju hålla på med andra saker samtidigt

Tereses språkinsresse för henne till språksidor och sidor om rese-mål ute i världen. Enligt Terese är det inte oproblematiskt att använda sig av informationen på nätet. Den bearbetning som gjorts i faktaböcker saknas och användaren är utlämnad till att själv sortera upp informationen:

T: /.../ böckerna är som mera så här direkta, om man går till bibban så hittar man en bok där som handlar om Paris så då vet man att det är bara om det, /.../ man kan ju snabbt se igenom boken "ja det här är ungefär vad jag vill ha", men Internet är nog mera så här, inte vet jag om jag har dålig söktaktik eller nånting, men jag tycker man får upp mycket som handlar om att om söker då på då en stad, t.ex. Paris, så får man, t.ex. man kan få upp, ja det är ju mycket så här populära sidor då som handlar om ska vi säga det handlar mycket om en sak, bara att en sida kan handla bara om Eiffeltornet och så handlar en om hur man, om man vill ha ett hotell i Paris och sådant där, ja det mera om man söker en bok så får man mera så här allmänt då på nåt vis.

Linnea säger, hänvisande till uppslagsverkens föråldrade information, att hon har svårt att föreställa sig hur man gjorde före Internet för att få fram information. Själva återvinningen av information och informations nyhet är styrkan hos nätet :

L: om det är riktigt nånting sånt där nytt som inte finns i tryckta böcker och uppslagsverk så då är det ju jättesvårt och hitta nå information om man inte får på Internet. Det kanske finns i tidningar eller nånting men det är ju jättesvårt och hitta, att börja söka i tidningar efter nån skådespelerska eller nånting så att om jag inte hittar det på Internet så då blir jag lite så här "öhhh, va konstigt liksom" för det brukar finnas ganska mycket, men nog brukar man få så här några hundra tusen träffar om man söker på nånting. Men om det inte finns, så finns det inte och då hittar jag inte den där informationen.

Informationen på nätet har dessutom ett mervärde för dem båda i och med att den är kommenterad. För ett föredrag om [berömd person] använder Terese sig av uppgifter på Internet om vad andra har sagt om henne. På frågan om hurudan information Linnea söker fram svarar hon:

L: nå alltså det beror helt på om jag ska ha nå information om jag inte vet, nå historisk händelse eller nånting eller nån ny tids juttu [sak] eller nån bok eller vad som helst, så kan man se lite va liksom folk tycker om den och sånt här.

Både Terese och Linnea har lagt märke till att informationen på nätet inte nödvändigtvis stämmer. Terese upptäckte, då hon sökte information för ett föredrag om [berömd person] att bl.a. datum för vissa händelser varierade på olika Internetsidor. Detta dilemma klarade hon av genom att jämföra olika sidor och avgöra vilka som var pålitliga samt genom att lämna bort exakta uppgifter om datum där dessa inte behövdes. Linnea säger att hon litar mer på uppslagsverk eftersom det på Internet inte finns någon som garanterar fakta.

Att hitta tillbaka till en gång funna, goda Internetsidor är en svårighet som både Terese och Linnea tar upp. Terese säger att hon glömmer att skriva upp adressen och gör hon ett bokmärke av sidan försvinner märket bland övriga familjemedlemmars märken. Linnea klagar på att bokmärkena försvinner vid ominstallering av operativsystemet.

Även om Terese anser att hon har haft stor nytta av Internet tror hon inte att hennes liv skulle förändras mycket om hon inte skulle kunna använda nätet. "Jag är inte så mycket på Internet ändå", säger hon. Hon förmodar att hon skulle förlita sig mer på biblioteket fastän hon vet att hon inte får all information som hon behöver där. Att leva i ett land där man inte har möjlighet att vara på Internet tror hon skulle minska på behovet att vara på nätet. Linnea tror att hon skulle sakna kontakterna på nätet, speciellt en kille i Sverige som hon träffat på en chatt och som är den person som hon chattar mest med på MSN. Att bygga upp en bra relation har tagit otroligt länge förklarar hon och hon anser sig inte ha orken att börja om med någon annan.

6.3.3 Hög och smal användning – "e-postarna"

Sara 21 år, Lillemor 20 år, Alice 18 år, Jenny 17 år och Lilly 13 år har en Internetanvändning som kan karaktäriseras som hög och smal, d.v.s. de är så gott som dagligen på nätet men användningen är fokuserad på några få punkter. Sara som inte har Internetkoppling därhemma och Lillemor som har koppling med modem har bägge ganska bekväm tillgång till Internet via sina utbildningsenheter. Problemet med datasalar är dock att de kan vara fullsatta, någon kan störa, de kan vara bokade för undervisning eller stängda på kvällar och veckoslut. Alice som har ett långsamt modem hemma använder sig av Internet i skolan, på biblioteket och t.o.m. på Internetpuben där användningen kostar. Därhemma, säger hon, klagar mamma på telefonräkningarna. Jenny och Lilly har bägge adsl-koppling hemma. Lilly säger att hon kommer åt att använda datorn mera då pappa är på jobb.

I den här gruppen är Internetanvändningen som sker utanför hemmet inte social på samma sätt som i gruppen med låg och smal-användning. Sara säger att hon nog kan söka information tillsammans med en kompis

men för övrigt vill hon göra saker och ting ensam. Lillemor sitter oftast i en datasal och har folk runt sig men arbetar ensam framför datorn. Jenny har delat dator med andra i skolan men Internetanvändningen sker då i tur och ordning och har inte samma karaktär av samarbete som Håkan och Daniela beskrev.

För samtliga är det kollandet av e-posten som står i centrum för användningen genom att det har blivit till en rutin. Jenny kollar sin e-post på morgonen och Lilly genast när hon kommer hem från skolan. För Lillemor, Alice och Sara är kollandet av e-posten basen i rutinen:

A: /.../jag checkar mejlen och så checkar jag alltid den där Provins-sis¹⁹ hemsida om festivalen, om det kommer nå nya band dit och [otydligt] så det är alltid det här *basics* som jag alltid ...

S: Före man gör någonting, något skolarbete så går man den där vanliga *rundan* att [stadsnamn]-mejlen och Hotmejlen och Lunar-Storm och om man har någon nät[otydligt] så går man och kollar dit. Sen då, det beror helt enkelt vad jag håller på med, nu håller jag på och söker sommarjobb så nu är jag och kollar det.

Vad gäller informationssökning på nätet karaktäriseras den som snabb och behändig av Sara och av Lilly som säger att man skriver vad man vill ha "så kommer det direkt". Svårigheten med att formulera en sökfråga betonas dock av Sara som säger att det kan vara svårt om man inte exakt vet vad man vill ha och hon jämför med bibliotek där man kan ströva mellan hyllorna och bara se och få idéer. Alice tycker att det är svårt att söka sådant som är lite svårt att definiera även om det finns information om i princip allt. För att kolla informationens korrekthet besöker hon flere olika sidor och drar den slutsatsen att om samma information finns på alla sidor så är den korrekt.

Sara, som var den som hade den smalaste användningen, ser Internet som ett oundgängligt verktyg:

I: Skulle någonting bli annorlunda i ditt liv om du inte skulle komma ut på nätet?

S: Jo, det märkte jag ju ren ... att jag var hemma en månad före jul och att det var ganska så kaos allting, att saker som jag brukar göra på nätet, vardagsärenden, att om jag, man har nåt ärende till någon lärare eller vad som helst. /.../ jag for en gång i veckan till [stadsnamn] bibliotek och satt där då en timme helt hysteriskt och försökte hinna med allt men det gick inte.

Lilly som säger att hon skriver mejl, pratar med kompisar på MSN och läser nyheter anser också att hon är ganska beroende av nätet. För Lillemor skulle förlust av nätet betyda att hennes möjligheter att hålla

19 Provinssirock, årlig rockfestival i Seinäjoki

kontakt med dem som studerar på andra ställen vore sämre. För Jenny är kontakten med kompisar som är utbyteselever utomlands viktig. Endast Alice kan tänka sig att avstå från Internet utan större besvär:

I: Skulle någonting bli annorlunda i ditt liv om du inte skulle komma ut på nätet?

A: äh int' egentligen, för det är aldrig från nätet som jag får direkt den där informationen, som jag först får, utan det är alltid från tv eller någon annanstans och så får jag till nätet sen och ser om jag skulle hitta mera information om det

I: jaha, precis

A: men att Internet är ju mera så att man måste veta vad man vill ha vad man söker efter för att man ska kunna hitta där

6.3.4 Hög och bred användning – "chattarna"

De vars användning kan karaktäriseras som hög och bred är på Internet så gott som dagligen. Ofta används nätet flere gånger om dagen, och de gör många olika saker på nätet. De är pojkarna Bo 17 år, Emil 16 år, Markus 16 år, Bill 21 år, Tomas 18 år, Sebastian 14, Alexander 14 år, samt Niklas 16 år samt flickorna Gunilla 21 år, Malin 11 år, Vivi 20 år, Charlotta 19 år, Merit 19 år, Fanny 14 år, Mia 14 år, Kajsa 16 år och Petra 14 år. Tillgången till en Internetuppkopplad dator är i de flesta fall mycket bekväm, bekvämast är det då det finns en egen adsl-kopplad dator i det egna rummet och/eller då möjligheterna att använda skolans datorer är goda. Det är bara Kajsa, Petra och Alexander i den här gruppen som har modemkoppling, de övriga har adsl. Alexander tycker att det är enerverande då han inte kommer ihåg att göra allt han borde under en inloggning och han uppger att hans användning skulle vara "vidare och bredare" med adsl. Då skulle han spela Counter Strike och ha IRC. Petra klagar på att förbindelsen till LunarStorm är långsam om det är många inloggade där.

I den här gruppen är det chattandet som är den gemensamma nämnaren i användningen. Här finns alla de som även har andra kompisprogram än MSN Messenger och de som umgås på IRC-kanaler. Alexander som varken har MSN eller IRC chattar i communities i stället. Bill säger att han använder Internet mest för att chatta, för att umgås med kamraterna och för att söka information. Tonvikten är nog på chatt i alla fall, anser han. Gunilla jämför hur mycket tid hon lägger på att chatta och att befinna sig på LunarStorm med informationssökning och säger att sökningen kommer i andra hand då man ser på tidsanvändningen.

Då besöken på Internet är täta börjar de ofta genast på morgonen. Emil kollar sin mejl och Bill kollar på IRC när kompisarna är på väg till skolan. Tomas sätter på datorn och IRC samtidigt på morgonen.

Charlotta börjar sin morgon med att läsa tidningen på nätet och sedan utnyttjar hon raster och lediga stunder i skolan för att gå ut på nätet. På vardagen sätter Bo i gång sin användning när han kommer hem från skolan. Internetanvändningen varvas sedan med andra aktiviteter ända till dagens slut:

I: När brukar du vara på nätet?

B: nå det är nog när jag kommer hem från skolan, t.ex. brukar jag nog fara och chatta med nån kompis. Kanske man sen far på en kaffe, så kommer man hem sen och så äter man nånting och så far man på nätet igen och så chattar man och så kollar man nå Lunar då eller nå liknande och så kollar man lite tv och så före man far och sova tar man och kollar igen lite och chattar lite och så far man och sova

På helgerna är det Internet som gäller för Bo genast som han stiger upp:

B: /.../ men så direkt man vaknar bara så är det bara att fa[ra] och kolla på vem som har vakna[t] och liknande /.../men det är jag vet int' riktigt om man kan kall det på morron för att om helgerna brukar det bli till en två tre tiden förrän jag vaknar

I: hmm

B: men att när jag vaknar så bruk[ar] jag lägg på datorn om jag int' har haft den över natten [otydligt] ta nå morronmål och sen sitter framför datorn och äter morronmål och chattar

För Vivi flyter skol- och fritidsanvändningen av nätet ihop. Det är bara fråga om olika fönster:

V: /.../ det beror ju helt på när man har skoltid men oftast om man är i skolan just så det är nog nästan så att man öppnar nätet när man kommer på den lektionen och så har man det öppet liksom hela tiden för det ändå nästan nånting som man måst söka reda på konstant t.ex gå in och söka olika vad ska man nu säga, just nu håller jag på med ett projekt om [projektämne] och liknande så jag måddes [måste] ha tag på en karta av Australien och då var det liksom hemskt så där praktiskt att bara gå in direkt och söka det så där att det är nu liksom nästan hela tiden som vi är i skolan har vi dom där nätena liksom på att det är ju så där fri användning bäst man vill så så det är nog

I: nå hur är det med din fritid då?

V: /.../ nå de går liksom in egentligen i samma att man liksom just t.ex. så här LunarStorm och egna Hotmailadresser och liknande och det är ju fritidsbaserat allting men man går ju nog in under skoltid så det faller ju under samma egentligen för man kopplar ju opp sig och så är man nu där sen på alla sidor som man nu ska se på så det är nu varierar men det är nu liksom när man är i skolan så är man på dom sidorna också så att /.../ man kan ju ha hur många fönster som helst oppe där

Användningen kan också vara rutinartad med en rutin eller delar av en den som upprepas flere gånger under dagens lopp. På frågan om hon har några favoritställen på Internet svarar Vivi:

V: nä, men jag har nog liksom en viss rutin som jag alltid gör när jag kommer in att jag går och kollar vissa grejer

I: och hur ser den ut?

V: det är så att jag först går och kollar min e-mail på Hotmail och sen går jag oftast in på LunarStorm och just ser om man har fått några meddelanden där och sen brukar jag gå till Aftonbladets hemsida och läsa nyheterna så att det är nu den där rutinen som jag alltid kör varje dag och det har nu liksom bara fastna att det går runt så där

I: gör du den flere gånger om dan?

V: nå de.. jo det är beroende på just om man vet att det... t.ex. Aftonbladet så om man vet att det har hänt nånting så då kan man gå in där och se för dom brukar ha det ganska direkt uppdaterat och sen just så här Lunar och så där om man vet att man väntar svar på nånting så går man in och se eller samma sak med mejlen då att man går in och kollar flera gånger om man väntar på nånting

I: jo

V: men att det är nu dom som jag är dagligen in på i alla fall så

Då Internet används mycket ofta tycks det vara oundvikligt att en del av användningen sker tillsammans med kompisar, ibland mer eller mindre av artighetsskäl. Bill kan använda nätet tillsammans med kompisar om de råkar vara på besök. Merit talar också om besökande kompisar och påpekar att personliga sajter och egna intressen är uteslutna då man surfar tillsammans, det blir mera *skämtsidor och sånt*. Mias kompisar bor långt borta och när de är på besök så använder de datorn i tur och ordning. Kajsa chattar helst ensam men har under skolans håltimmar besökt X3M:s chatt under gemensam signatur med sin kompis. En gemensam användning kan också ske i instruerande syfte. Fanny säger att hon har kommit underfund med hur presentationerna skall göras på LunarStorm och hon hjälper sina kompisar med dem.

Ett sätt att se på Internetanvändningen är att betrakta sig själv som konstant uppkopplad. På frågan "När brukar du vara på nätet?" svarar Emil: "Lite hela tiden". Han har datorn på dygnet runt och mIRC-programmet är hela tiden i gång. Fanny har också datorn påknäppt dygnet runt med kompisprogrammet MSN i bakgrunden. Hon säger att hon sitter hela tiden vid datorn om hon inte har någonting annat att göra. Bill förklarar att kompisarna är ständigt närvarande på IRC eller så ser man åtminstone när de kommer och går. För Bo kan sittandet vid datorn gå rätt sent. Han berättar att han är mycket för onlinespel och är med i en klan i Action Quake. Då matcher spelas kan sessionen gå till ett, två-tiden

på natten. Emil som spelar Counter Strike uppger också att han kan sitta i många timmar vid datorn. Som mest säger han att han har suttit 12 timmar i ett sträck, från klockan 12 på dagen till klockan 12 på natten.

En hög och bred användning väcker frågan om Internetanvändningen tar upp för mycket av tiden. Charlotta anser att tiden inte går åt till Internet som medium utan till de människor som är där och till de saker som hon får gjorda då hon är på nätet:

C: /.../sku jag inte liksom hålla kontakten med de där människorna på Internet och eller sku jag int ha möjlighet att slå upp grejer och saker på Internet utan sku måsta liksom börja bläddra i ordböcker och börja skriva brev för hand och så där så det sku ta mycket längre tid, på det sättet tycker jag inte att det tar upp min tid.

I: du sparar tid?

C: jo

I: har du nån sån här klar uppfattning då liksom att vad använder du den här sparade tiden till?

C: ingenting vettigt, int här i [stadsnamn] i alla fall ingenting vettigt nånstans [skratt]

Att vistas alltför mycket på nätet innebär en risk för att bli en *no lifer*, en person som inte har ett liv. Trots att Emil berättar med uppskattning om dem som är så skickliga spelare att datortillverkare sponsorerar deras spelande har han inga ambitioner själv att gå så långt just för att han tycker att det skulle vara för tungt att vara en *no lifer*. Det är inte bara via den tidsmässiga användningen som bilden av att vara en *no lifer* uppstår. Att alltför mycket förlita sig på nätet tycks också vara ett uttryck för att inte ha ett liv utanför. Det är tydligen viktigt att förstå när man skall använda sig av kompletterande kanaler. På frågan om problem kan lösas på IRC svarar Tomas:

T: naa, Internet är nog inte i någon form en problemlösare, problem-skapare snarare. Det finns nog ingenting... int' ska du börja söka i Internet, då har man nog inge liv om man börjar söka hjälp på nätet: "My dog just bite me what am I gonna do about it" -int' är det så man ska göra.

Även om Tomas här ovan förkastar tanken att Internet skulle kunna tjäna som ett allmänt problemlösningsverktyg är Internets roll som ett verktyg för olika, specifika ändamål tydlig i den här gruppen. När det gäller att kommunicera säger Emil att Internet gör det möjligt för honom att träffa folk på sådana tider som man annars inte skulle, t.ex. då när man är för trött för att gå ut. Han säger att han kan vara i daglig kontakt med fler personer tack vare Internet och han uppskattar att det rör sig om ca 30 personer per dag. För Emil är kommunikationen med andra samtidigt ett tidsfördriv, ett alternativ till TV-tittande. Markus har över

100 personer på sin MSN-kontaktlista och han konverserar ledigt med fem till tio personer på samma gång och han har försökt föra samtal med upp till 30 personer samtidigt. För Markus har syftet bl.a. varit att få en bredare vänskrets. Han berättar om hur han med Internets hjälp utökade sin bekantskapskrets i staden från ca fem/tio personer till ca femtio/sex-tio då han flyttade in till stan från landsbygden. Charlotta och Gunilla åter använde kommunikation med andra i självutvecklande syfte då de gick ut på internationella chattar för att öva sig på franska inför student-skrivningarna.

För dem som ofta använder Internet och vars kompisar också gör det framstår Internet som ett mycket behändigt verktyg för att organisera träffar eller planera vad man skall göra. Då en IRC-kanal redan samlat många eller då ett kompisprogram visar att många av ens kompisar är online går det snabbt att förhandla om var man kan träffas och vad man ska göra. Tomas betonar kostnadsfriheten av att göra överenskommelser på Internet. Då träffar ordnas mellan människor som tidigare bara träffats på nätet sägs det att man ordnar en träff IRL. Merit har varit med om en träff mellan chattare på radio X3M, Tomas har på ett café träffat personer som umgås på en IRC-kanal och Gunilla funderar på att organisera en LunarStormfest.

För att förnöjsamt fördriva tiden är Internet likaså ett behändigt verktyg. Att kunna göra många olika saker samtidigt och följa stundens ingivelse är en del av tjusningen. Alexander berättar hur han använder Internet:

A: /.../ta kontakt med folk och koll[a] ut lite fakta på det, check[a] lite grejorna till Playstation 2 och diskuter[a] och dra..[ladda ner] och just he de [det där] till gitarrn [otydligt] fixa musik till ha [den] och.. kan ja väl ladd[a] ner na sände [några såna där] mindre spel och...

I: ja?

A: he som lustar [det som jag har lust med]

Tomas kombinerar ircandet med informationssökning:

T: jo, att jag brukar ha det [IRC] på ibland hela tiden och så surfar man när man känner för det och kollar nå små saker.

En annan aspekt som bidrar till att Internet är behändigt som tidsfördriv är bekväm tillgänglighet. Då datorn i det egna rummet är påknäppt och kompisprogrammet eller IRC är i gång står Internet redo för användning. Då kan man som Fanny alltid sätta sig ner vid datorn om det inte finns något annat att göra. Alexander redogör för kombinationen IRC och spelande. Från ett utifrån-perspektiv redogör han för en ircande Counter Strike-spelargemenskap:

A²⁰: /.../ dömde som spelar hede counterstrike eller cs som man säjr så ti halder ju, ti är ju mycki på IRC och halder kontakt tär och så just genom ti spela för man kan ju skriv åt varaader tå man spelar och såde, men de ha som utveckla nära på ett eiji språk. Dömde som spelar de talar om tode ”jo du ska gaa mee i hade *clänen* på hade *sörvörn* på hade ... på. ...”, ”så *frägga* ja hade” och så ”jo du ska fa på IRC” [med förståll d röst] och så talar de om tode riktig udda siffrorna av vapnet och allt va de tode udda Internet och tode ba och tode förkortninga och allting liksom. He de ja sa just va ganska dålig exempel men de har tode riktigt riktigt tode som de snackar om som ba dömde som spelar mycki veit och så. He väl no bästa internet tode kontakthållare för ti som halder på me he. No kan man ju va på IRC för he men men he no flest, he no mest ti som spelar cs som är på IRC om int jag veit fel

God tillgänglighet till Internet tycks även främja dess roll som verktyg för informationssökning. Emil minns hur hans intresse för Internet växte i och med att han fick adsl-koppling till sin dator. Det blev mera tid för informationssökning på nätet och Internet kom så småningom att bli hans förstahands informationskälla. Bill som också har egen dator med adsl-koppling anser, även om han använder Internet mest till att prata med kompisar, att den ständiga tillgången till information är det som är bäst med Internet:

I: va tycker du att är bäst med Internet?

B: naa, he e [det är] att tillgången på information på gott och ont förstås

I: ja, va tycker du att är så bra med den där informationen där

B: att den finns alltid tillgänglig /.../hmm man slipper och [otydligt] det är så enkelt att hitta, så man slipper att bläddra i en massa böcker och det här, som man sällan har, utan har de kanske int’ därhemma och det här, kan ju va långt borta så he e [det är] som enkelt och smidigt

20 A: de där som spelar det där Counter Strike eller cs som man säger, så de håller ju, de är ju mycket på IRC och håller kontakt där och så just genom att spela, för man kan ju skriva åt varandra då man spelar och så där, men de har utvecklat nästan ett eget språk. De som spelar de talar om sånt ”jo du ska gå med i den där *clänen* [klanen] på den där *sörvörn* [servern] på den där ... på. ...”, ”så *frägga* [dödade] jag den där” och så ”jo du ska fa på IRC” [förståll d röst] och så talar de om såna där riktigt konstiga siffror på vapen och allt vad det är, sånt där konstigt Internet och bara sånt där och såna där förkortningar och allting liksom. Det där jag sa just var ganska dåliga exempel med de har sånt där riktigt sånt där som de snackar om som bara dom som spelar mycket förstår och så. Det är väl nog bästa Internet kontakthållare för dem som håller på med det. Nog kan man ju vara på IRC för det men det är nog flest, det är nog mest de som spelar cs som är på IRC om jag inte är fel underrättad.

Att hitta information ter sig snabbt och enkelt för dem som använder Internet ofta och brett. Att information även oförväntat kan påträffas i interaktiva situationer vittnar Bill om:

B: man får förstås mycket som information som kommer till en och som kommer till en och som säger att ”jo den här skivan har jag hört och den är jättebra” och så där och som och så mycket [otydligt] vägen kommer he [det].

För Bill är det framförallt IRC-kanalerna som fungerar på det här sättet. IRC är som ett nav i hans Internetanvändning genom att kompisarna på kanalen rekommenderar intressanta sidor på nätet och han tycker att det blir läst ganska mycket samtidigt med ircandet. Kännetecknande för IRC-användning är att IRC är igång hela tiden som datorn är på.

De frågeställningar som väcks av informanterna angående informationssökning har att göra med informationens kvalitet. Charlotta och Fanny fäster sig vid brister i uppdatering av information på nätet och Vivi räknar upp både fördelar och nackdelar och betonar att en bedömning måste ske efter sökningen:

V: på nätet så det kommer direkt alltså man får det direkt informationen och det är aktuellt men det som är just på nätet att man måst kolla hur relevant det är, eller int’ relevant men att det stämmer, för det är ju så mycket skräp också som cirkulerar att det har vi gått just jättemycket igenom när vi studerar det här [studieämne] att man int’ liksom.. att man ska va kritisk mot allt

I: ja

V: men att jo att den är snabb helt enkelt det är ju den största fördelen att man får det direkt och plus att man får det liksom ganska om man vill så får man det i långa format eller man får det förkortat jätte så här och man får bildmaterial man får video, man har ju liksom det är ju hela mediet man kan höra det så att det är ju allt i ett men just att man ska vara kritisk

Tomas säger att han ”litar inte på nånting på Internet till 100%”. Vikten av att vara kritisk i fråga om informationens trovärdighet betonas även av Gunilla, Fanny, Malin Sebastian, Vivi, Bill och Kajsa. Informanterna berättar om strategier för att bedöma informationens trovärdighet. Niklas bedömer informationens trovärdighet efter sidans producent. Han säger att han vet att informationen stämmer för att han tar den från de *rätta* sidorna. Om man vill veta någonting om motorcyklar då är det motorcykelfabrikens sidor som gäller, konstaterar han. En likadan strategi har också Sebastian som säger att han litar på officiella sidor och Malin som misstror hemgjorda sidor men litar på företagssidor. Jämförelse är en strategi som används av Fanny. Hon jämför olika sidor med varandra och har förtroende för information som finns på fler ställen. Malin söker

sitt jämförelseobjekt utifrån att informationen skall vara verifierbar, t.ex. via en mejladress. Kajsa jämför informationen på nätet med informationen i böcker och det gör också Alexander som kryddar sin berättelse med någonting av det mest trovärdiga – en nyhetsuppläsarröst:

A: /.../ vissa har ju nog väldigt såna dåna hemsidor som är som så där som man het... sök i en bok *att den här dinosaurien var 330 m lång och vägde 2 ton och sånt dänt* [med allvarlig nyhetsuppläsarröst] [skratt] vanligt som man sku kunna hitt[a] i en bok

I: i en bok. hmm. jo. hur sku en sida se ut då som avviker väldigt mycket från det va man kan hitta i en bok?

A: såna där små skämt, lite udda sidor [otydligt] int' vet jag nu

I: jaa

A: för det mesta är ju nog information på ganska seriösa sidor

För de allra flesta med hög och bred användning skulle förlusten av Internet upplevas negativt i varierande mån. Vivi säger att hon är jätteberoende av nätet, utan nätet skulle hon ha stora telefonräkningar och Tomas skämtar att han skulle vara färdig att erövra någons hem för att komma över en Internetdator för att kunna mejla. Charlotta skulle inte orka hålla kontakt på samma sätt med sina kompisar och hon skulle t.ex. inte kunna söka så många sommarjobb som hon nu gör. Att få fram information skulle ta mycket längre tid anser Kajsa och Bill, Merit tycker hon skulle ha svårare att få kontakt med vänner som bor längre bort. Malin tycker att det skulle bli tråkigt utan nätkontakt.

6.4 Sammanfattning och diskussion

Den all daglighet med vilken informanterna betraktade Internet tyder på en vana i användningen. Den överväldigande nybörjarkänslan av maktighet och spänning som Maczewski (2002) rapporterar att är vanlig bland ungdomar hade avtagit även om det fanns informanter som hade den i färskt minne och tänkte tillbaka på den med viss nostalgi.

För informanterna utgjorde Internet inget universalverktyg för problemlösning men nog ett specifikt verktyg för olika situationer. Bilden av ett kompletterande verktyg för informationssökning som Savolainen (1999a), Hektor (2001, s. 288) samt Savolainen och Kari (2004) målat upp fylldes ut med bilder av ett verktyg för kommunikation, organisering, självutveckling och tidsfördriv. Också i dessa roller är Internet kompletterande. Det ser ut som om det är just denna kompletterande egenskap som är central för Internets identitetsskapande funktion. Utnyttjas den kompletterande funktionen enligt de ungas åsikt fel eller inte alls är risken stor att bli uppfattad som en person med en oattraktiv identitet, en person som saknar ett liv. Detta gäller såväl den tidsmässiga

användningen av Internet som den innehållsmässigt korrekta användningen av Internets applikationer. Att *ha ett liv* och framförallt att kunna visa att man har det framstår som en mycket viktig angelägenhet i en ung persons liv och ett av dess karaktärsdrag tycks vara en välbalanserad samling aktiviteter. Innehållsmässigt gäller det att förstå hurudana frågor som är lämpliga i vilka sammanhang. Endast ett enligt dessa regler rätt använt Internet kan verkligen bli ett "verktyg i livet".

Att föra samtal med informanterna om informationssökning specifikt för vardagslivets behov var inte lätt. Dels visade det sig att själva orden information och informationssökning ofta förde tankarna direkt till informationssökning i samband med skoluppgifter, dels visade det sig att Internetanvändning för skola och för fritid kunde vara så integrerade med varandra att de endast uppfattas som olika fönster på samma dataskärm. Det är också tänkbart att det är svårare att komma ihåg situationer där information använts för vardagslivets behov. Hektor (2001, s. 212) förmodar att privata handlingar som inte har verbaliserats kan vara svåra att komma ihåg och Erdelez (2004) har berört metodologiska svårigheter vid utforskning av informationsupptäckter. Det må därför betraktas som anmärkningsvärt att en av informanterna i den här undersökningen i en intervjusituation så väl beskrev hur information påträffas i interaktiva situationer.

De kriterier för att föredra Internet som informationskälla inom vardagslivets informationssökning som framförts av tidigare forskning är lättillgänglighet, aktuell information, interaktivitet och en bred informationsrepertoar (Savolainen & Kari, 2004). För speciellt webben har framförts bredden men även djupet på den tillgängliga informationen (Hektor, 2001, s. 287). Vad gäller informanternas informationssökning förekom samtliga dessa kriterier men därutöver sattes värde på informationens format, d.v.s. möjligheten till kombination av ljud, bild och text men också att informationen som hittas kan vara kommenterad av andra vilket gör att den är i en sådan form att den kan stöda den egna åsiktsbildningen. Att få ta del av andras åsikter var något som även uppskattades av skoleleverna i Enochssons (2001, s. 197) undersökning.

En känd svårighet med Internet som informationskälla är att formulera sökfrågor. Karaktären av svårigheter som nämndes här är däremot inte i linje med resultaten hos lågstadiebarnen i Schachters et al (1997) och högstadiebarnen i Fidels et al (1999) undersökningar. I Schachters et al studie klarade sig barnen ganska väl i löst definierade uppgifter och i Fidels et al undersökning framkom att svårare frågor, d.v.s. sådana där man inte exakt vet vad man är ute efter, är enklare att finna svar på. Här framfördes åsikter att det kan vara svårt att få fram information om man inte exakt vet vad man vill ha och att sådant som är svårt att definiera är svårt att söka fram. Detta är å sin sida i samklang med Byströms

och Järvelins (1995) resultat som visar att komplexa uppgifter är svårare att klara av än enkla uppgifter. En annan svårighet som nämndes hade att göra med administrationen av information. Att beställa nyhetsbrev kräver åtgärder för att kunna dra nytta av informationen, helst i form av kontinuerlig uppföljning. Att hålla reda på goda Internetsidor var ett annat bekymmer som nämndes. Metoden att göra ett bokmärke, som Bruce, Jones och Dumais (2004) nämner som den vanligaste metoden att spara information som hittats på nätet, uppfattades som problematisk.

Förförståelse av informationssystemet har visat sig ha stor betydelse för hur sökningen utformar sig men även för hur eller om informationen överhuvudtaget ifrågasätts (Marchionini, 1989; Solomon, 1993; Fidel et al, 1999; Enochsson, 2001, s. 189, s. 210, s. 218). Informanterna visade en mevetenhet om att det inte finns någon på nätet som garanterar fakta eller att informationen är aktuell. Internets "obearbetade" information nämndes som en av mediets nackdelar. Informanterna visste att evaluering av informationen måste ske efter sökningen och de hade strategier för evaluering. Den strategi som framom andra användes av informanterna gick ut på jämförelse. Informationen på Internet kunde dels jämföras med informationen i böcker, dels jämfördes informationen på olika Internetsidor med varandra. För sidor där böcker och övriga Internetsidor inte fungerar som jämförelseobjekt skall informationen gå att verifiera på annat sätt, t.ex. via en e-postadress. En annan strategi var att bedöma informationens trovärdighet efter sidans producent då syftet var att hitta auktoritativa sidor.

Ovanstående resultat är överraskande mot bakgrunden av Hirshs (1999) undersökning som visade att skolelever inte bedömer information enligt hur auktoritativ, exakt eller sanningsenlig den är. I den här undersökningen pekar allt på att syftet just är att kunna bedöma informationens tillförlitlighet. Ungas självförtroende med nätet hade i J. S. Watsons (1998) undersökning anknytning till att klara av teknologin och hon saknade hänsyftningar till evalueringar både av webbsidors utmärktethet och informationens exakthet eller lämplighet. I den här undersökningen visade informanterna tydligt ett självförtroende även vad gällde informationssökning och informationsevaluering. Det är ett självförtroende som inte kommer sig av en förmåga att utnyttja ett informationssystem till sin fulla potential, snarare är det fråga om en förmåga att begränsa användningen till sådana bitar som är lätthanterliga och begripliga, som t.ex. att skriva in sökordet "mopeder" i *Keltainen Pörssi* eller att förlita sig på "officiella sidor". Självförtroende, d.v.s. att något uppfattas som lätt, i kombination med att informationens kvalitetsaspekter uppskattas kan också vara ett tecken på djup motivation då resultaten i Heinströms (2006) undersökning betraktas. Kuhltaus (2004, s. 44–52) modell för in-

formationssökning som noterar en utveckling av känslor från osäkerhet, förvirring och frustration mot ökat förtroende tycks inte vara tillämplig här. Enligt Maczewski (2004) inleds utforskandet av nätet med överväldigande positiva känslor.

En översiktlig tabell sammanställdes över informanternas Internetanvändning vilken visade de aktiviteter åt vilka de med viss regelbundenhet brukade ägna sig. Tabellen visade en stor variation i bredden på användningen. Utgående från Hektors (2001, s. 59–99) modell för användning av informationssystem i vardagslivet går varje aktivitet att hänföra till någon av de fyra olika huvudformerna för informationsbeteende: att söka, att inhämta, att kommunicera och att avge information. Vad gäller de enskilda aktiviteterna kan främst noteras vanemässig bevakning av elektroniska källor vilket t.ex. inte förekom nästan alls i Hektors (2001, s. 288–289) material. I hans undersökning hade Internet endast en roll för icke-vanemässiga informationsaktiviteter.

Beträffande användningens intensitet varierade den från ett par tre gånger i veckan till så gott som daglig användning med inloggningar ibland flere gånger per dag. Internetanvändningens intensitet kombinerad med dess bredd gav fyra olika användarprofiler: en låg och smal, en låg och bred, en hög och smal samt en hög och bred. Karaktäristiskt för var och en av dessa profiler var att en speciell aktivitet fanns i centrum av användningen. För den låga och smala var det LunarStorm, för den låga och breda informationssökning, för den höga och smala var det e-postandet och för den höga och breda chattandet. Dessa aktiviteter var sedan kombinerade med andra aktiviteter på ett mycket varierande sätt inom profilerna. I de två profiler där användningens intensitet var hög framstod Internet som mest outhärligt. Det märktes också i dessa att användningen var rutinemässig både med avseende på användningens tidpunkter och dess innehåll vilket kan ses som en informationshanteeringsstrategi vars syfte är att skydda sig för ny information eller reducera information i övermått för att undvika kognitiv dissonans (Giddens, 1991, s. 188).

Förhållandet mellan Internettillgångens art och Internetanvändningen dök upp i informanternas utsagor. Här framkom att vissa aktiviteter såsom exempelvis spelande och nerladdning är mera opraktiska att utöva med modemuppkoppling och att modemmet upplevs som obekvämt. Vid modemuppkoppling kan Internetanvändningens kostnader vara svåra att förutse. Att överhuvudtaget inte ha tillgång till Internet där hemma har också sina konsekvenser: Kompisprogram, ircande, brännande av egna cd:n och vissa spel såsom Counter Strike är uteslutna. Användningen sker inte spontant utan planeras på förhand. En egen adsl-uppkopplad dator hemma breddade användarmöjligheterna av Internet både vad beträffar att kommunicera med andra och att söka information. Alla som

hade bekväm tillgång till en adsl-uppkopplad dator var högintensiva användare, antingen med smal eller bred användning och alla som hade en egen adsl-kopplad dator hade en hög och bred användarprofil. Samtliga som saknade Internet där hemma hade en smal användning, antingen med låg eller hög intensitet. Modemuppkoppling fanns däremot bland alla fyra användarprofiler. Medan det kan konstateras att tillgången till Internet och Internetuppkopplingens art ger olika förutsättningar för aktiviteter finns det inom ramen för dessa förutsättningar olika möjligheter att kombinera aktiviteter med vilka ett "eget Internet" kan sammanställas.

Thulin (2004, s. 70) har visat att det finns ett tydligt samband mellan typ av uppkoppling och tid till datoranvändning bland ungdomar. Mer tid per dygn tillbringas framför dataskärmen av ungdomar med tillgång till bredband än med modemuppkoppling. Hur detta samband skall tolkas är däremot inte klart. Thulin resonerar att det kunde tolkas så att tillgång till bredband avsevärt driver upp datoranvändningen men även så att redan högintensiva datoranvändare är mer benägna att skaffa bredband än vad de mer lågintensiva är. Internetuppkopplingens art i förhållande till användarprofilerna visar emellertid att i de båda profilerna med höganvändning förekom alla typer av uppkoppling men användningens betoning låg på kommunikationsaktiviteter, i den höga och smala på e-post och i den höga och breda på chattande, vilket skulle tyda på att det är användningens innehåll som är den drivande faktorn. Kommunikationsaktiviteter på nätet tycks kräva, för att vara meningsfulla, regelbunden tillgänglighet, vilket vad gäller e-post visar sig i ett rutinmässigt kollande, i bland flere gånger om dagen, och vad gäller kompisprogram och IRC närpå konstant tillgänglighet.

Förutsättningen för att kunna delta i gemenskaper på nätet är relaterad till Internettillgångens art och gemenskapens typ. En begränsad tillgång till kommunikationsapplikationer och spel begränsar t.ex. möjligheten att delta i intressebaserade gemenskaper. Utan tillgång till IRC och spelet Counter Strike står man utanför ircande Counter Strikespelares gemenskap på nätet. Situationen är en annan vad gäller "den tredje platsens"-gemenskaper. Där krävs inga speciella kommunikationsapplikationer och deltagande är möjligt också utan Internetuppkoppling hemma. Att LunarStorm stod i centrum av användningen i den låga och smala användarprofilen visar att deltagandet tydligen känns meningsfullt även med en lägre användningsintensitet.

7.

Virtuell

gemenskap

7. Virtuellt gemenskap

7.1 LunarStorm – ”det är människorna där som gör det”

Det andra temaområdet ”Virtuellt gemenskap” handlar om medlemskap i en virtuellt gemenskap och om hurdan identitetsetableringen i gemenskapen är. Vilka fördelar har umgänget i en virtuellt gemenskap framom andra sätt att ha kontakt på nätet? Vad är det som kännetecknar LunarStorm²¹ och varför vill man vara medlem där? Vilka krav och vilken betydelse har medlemskapet och vem är man när man är på Lunar?

Vistelsen i en virtuellt gemenskap kännetecknas av både frihet och valmöjligheter. Emil beskriver vad som skiljer communitykonceptet från andra sätt att ha kontakt med varandra på Internet. Det har ett brett urval av tjänster och därmed finns det valmöjligheter. Det är inte tvunget att hela tiden vara i kontakt med andra:

E: he [det] e ju [int'] enbart ett chatt utan det är mera utbyggt så du har mer ti [att] göra, du bjuds på mera tjänster och som du kan utnyttja och olika typ diskus²² och man diskuterar problem på olika sätt, olika ställen och man är ju int' hela tiden uppkopplad och tvungen till måst [att behöva] chatt[a] med folk utan man kan ju som fast du är [även om du är] där och pysslar med nånting så kan ju behöver ju int' alltid nån stör[a] dig ska vi säg[a], man kan ju välja själv

I: aha, och det kan man int' med de här andra?

E: nä, he rabblas ju på [det rabblas ju fram] vad allt, vad alla säjr [säger]

Frihet att välja är även det som kommer fram i informanternas beskrivningar av LunarStorm. Daniela säger att LunarStorm kan vara en mötesplats men att det ”beror på hur man använder det” och Frida berättar att LunarStorm är ett ställe för att träffa nya kompisar men där man egentligen skriver *med* sina egna kompisar i stället.

Då nästan alla ens kamrater *har* LunarStorm, som informanterna uttrycker det, är tröskeln låg att bli medlem. Det är oftast en kompis eller nära släkting som uppmuntrat till medlemskapet, som kan fortgå även om stället känns tråkigt, löjligt och ointressant och färgerna i designen irriterar. För Charlotta är LunarStorm ett ställe där alla hennes kompisar samlas. Hon säger först att det skulle kunna vara vilket annat ställe som helst men det råkar vara så att de flesta kommer till LunarStorm. Vid

21 Här bör framhållas att intervjuerna utfördes år 2003 och beskriver ett LunarStorm som det var vid den tidpunkten.

22 Diskus är LunarStorms diskussionsgrupper

närmare eftertanke tillägger hon att LunarStorm är mest utvecklad och förmodar att det väl kanske är därför alla är där. Hon ger exempel på varför hon trivs där:

C: /.../ det som får mig att trivas det är nog liksom att det är så lätt att använda och att dom hela tiden förenklar allting att det blir lättare och lättare hela tiden och på det sättet så orkar man skicka mera meddelanden åt folk och mera mejl och då får man mycket tillbaka och det är det som får mig att trivas att jag får mycket tillbaka

Förutom kompisarna finns det förstås andra personer på LunarStorm. Atmosfären av att vara en livlig mötesplats med många deltagare är ett annat kännetecken typiskt för LunarStorm:

I: Vad är det egentligen som är mest typiskt för LunarStorm?

Charlotta: Det är egentligen.. LunarStorm som sajt så har ... alltså det är klart att den är liksom mycket mera utvecklad än alla andra communities men det är nog liksom människorna som är där som gör det och det är nog nånting som man inte kan uppleva nån annanstans att det finns så där mycket människor för att det finns väl ingen annan community med så där många medlemmar.

Det är inte bara fråga om en bestämd mängd människor utan det är känslan av att en växande skara människor strömmar till som bidrar till atmosfären vilket framkommer ur Vivis förklaring över varför hon trivs med LunarStorm:

V: Nämen det är liksom så roligt just på grund av att det är så mycket människor där för att jag kommer ihåg att när jag blev medlem så som mest liksom när det var folk inloggade så tycker jag att 3000 människor var mycket och nu när man går in där på eftermiddagarna så är det ca en 38000 alltid och det har liksom gått på fyra år då framåt så mycket att jag blev helt förvånad en dag när jag satt och tänkte över det där.

Nackdelen med att alla finns på ett och samma ställe kan dock vara att tillvaron där börjar kännas alltför banal. Ett parallellt deltagande i en annan community kan användas för att motverka detta, berättar Charlotta:

I: Har du mycket nätkontakter utanför Lunar?

C: Jo, på Nightlife

I: På Nightlife?

C: Jo, fast många av dem som jag har på Nightlife också så dom finns också på LunarStorm men vi har mera kontakt på Nightlife än vi har på LunarStorm för det... jag vet int men det har blivit att det känns mera personligt på Nightlife för att man vet att man har ändå så många kompisar på Lunar så det blir lite mer intimt om man går någon annanstans och är kompis där i stället och har mera kontakt där.

Flera informanter är eller har varit medlemmar i andra communities men räknar ändå sitt medlemskap i LunarStorm som det viktigaste. Till en del är det fråga om samma fenomen som med kompisprogrammen, för att nå hela bekantskapskretsen kan det vara nödvändigt att hålla sig med flere.

I: /.../Skunk är ett liknande ställe?

Lillemor: Jo, men jag använder nog int' Skunk alls på samma sätt som Lunar ändå eftersom jag använder Skunk enbart till att hålla kontakt just med mina ... dom här tre kompisarna att jag går nog aldrig och tittar i nå' andra grupper eller söker efter nå' människor eller skickar meddelanden till dom

7.2 Medlemskapets krav och betydelse

Ett krav för deltagande i LunarStorm är medlemskap som förvärfvas genom registrering. Vid registreringen väljs en lunarsignatur vilket är det första, obligatoriska steget till identitetsetablering. Den nya medlemmen får ett eget krypin att administrera och en central del av detta krypin är *presentationen* där medlemmen kan berätta om sig själv. Att göra en presentation är frivilligt men i praktiken viktigt för deltagandet i gemenskapen. Petra resonerar att det är mycket nära ett icke-medlemskap om man väljer att inte skriva något om sig själv och väljer ett namn så att ingen kan komma på det. Annars är skillnaden mellan medlemmar och "icke-medlemmar" hårfin eftersom alla kan bli medlemmar. Förvärvandet av ett LunarStorm-medlemskap har inte varit lika enkelt vid alla tidpunkter. Ungefär vid tiden för intervjuerna införde LunarStorm ett krav på att uppge svenskt personnummer vid registrering. Detta bekymrade de finländska deltagarna men var av allt att döma inget hinder för registrering. Ett par informanter berättade om hur de höll på och slog in sifferserier ända tills de kom på en som godkändes som ett svenskt personnummer.

För att medlemskapet skall få en betydelse krävs ett visst mått av aktivitet av medlemmen. Charlottas berättelse visar hur medlemskapets betydelse både minskar och ökar i enlighet med inloggningens intensitet:

C: /.../t.ex förut innan jag var på LunarStorm så var jag på Skunk hela tiden också, dagligen, säkert flera timmar och då jag kunna [kunde] liksom int' tänk[a] mig ett liv ungefär utan Skunk. Fast nu är det liksom helt ... jag behöver int' jag har inga behov av att fara in dit och se och liksom är man bort[a] en tid från en sån där sajt så liksom eller om man blir, om man kommer dit mer sällan så får man ju mindre meddelanden och mindre mejl och då lockar det int' lika mycket heller att fara in dit då man vet att man ändå int har nånting där. Som i somras nu då jag var där på [önamn] så jag hade ju inte lika mycket

tillgång till Internet då utan bara kanske ja en två tre gånger i veckan så och då börjar nog liksom eller först så hade jag ett sånt där behov av att ... eller int behov heller men att jag det var nu bara så att jag for in dit varje dag och se men och jag kunna liksom int' nästan tänk mig att int' far in dit och se fast det låter nog konstigt men ändå och fast nu då jag var där på [önamn] så vand[e] jag mig liksom med att int' vara där så det blev int' liksom lika viktigt nå mera så och då då jag kom hem då från [önamn] och börja få tillgång till Internet hela tiden så då den där första tiden så kändes det liksom att nä, att varför går jag in hit egentligen? Int' har jag ju nånting, int' är det så viktigt egentligen att gå in hit. Men sen så börja jag vara där och nu har det blivit viktigt igen.

Det är naturligtvis inte enbart inloggning det är fråga om utan om vad som händer under själva vistelsen där. Ett visst mått av kontaktskapande aktivitet tycks behövas för att inte tillvaron där skall kännas meningslös. Det här är ett krav som kan kännas rätt tungt ibland. Alexander beskriver vilket dilemma det är att vara i en situation då orken inte räcker till och då man borde kunna avgöra hur man fördelar krafterna:

A:²³ /.../ jo, men på eitt vis så kan den [LunarStorm] va tråkig i bland för e finns bara en massa personer och så och så veit man som int att jaha nu skriver den så och så och så och så liksom så vet man, int ork man nu böri skriv åt allihop, och så äre ofta så att man väntar på att man får na av en kompis och så får man int nå och så ork int man heller skriv nånting, så lämnar ... så ork int man gö nånting. Så kan e va i bland

I: hmm

A: He finns ju vissa som heila tin har en massa men om man int ... man alltjämnt ork skriv så nog kan e ofta bli så att int e böri ske nånting man måst no böri skriv

I: hmm, man måst va aktiv själv då för att få ut nå?

A: jo, jo, det är nog en bra förklaring

Förutom ork behövs det även tid. Merit berättar om två vänner som avslutat sitt medlemskap p.g.a. tidsbrist:

23 /.../ jo, men på ett sätt så kan den [LunarStorm] vara tråkig i bland för det finns bara en massa personer, och så och så vet man som inte att jaha nu skriver den så och så och så och så liksom så vet man, inte orkar man nu börja skriva åt allihop, och så är det ofta så att man väntar på att man får någonting av en kompis och så får man inte någonting och så orkar man heller inte skriva nånting, så lämnar ... så orkar inte man göra nånting. Så kan det vara i bland.

I: hmm

A: Det finns ju vissa som hela tiden har en massa men om man int ... man alltjämnt orkar skriva så nog kan det ofta bli så att ingenting börjar ske, man måste nog börja skriva

I: hmm, man måste vara aktiv själv då för att få ut någonting?

A: jo, jo, det är nog en bra förklaring

M: nää, det är väl att om man är med LunarStorm så att det kommer så mycket gästboksinslägg att man måst[e] va[ra] ganska aktiv om man ska va[ra] med i LunarStorm och många av dem, just de som sluta, så dom tyckt[e] dom hadd[e] int' tid med och sitt[a] och skriv[a] tillbaka gästboksinslägg och dom tyckt[e] dom hadd[e] int' så mycket nytta av det eller int' kanske nytta men dom orka int' med det helt enkelt.

Terese anslöt sig till LunarStorm i syfte att ”kolla på” andras krypin och det var denna aktivitet som var det främsta innehållet i hennes delta-gande. Hon brydde sig därför inte om att satsa på sin egen presentation och var inte intresserad av att ha kontakt med andra. Efter en månad tröttnade hon på LunarStorm och hennes inloggningsar blev färre och färre tills medlemskapet avslutades.

Förutom den synkrona närvaron, d.v.s. att man är på LunarStorm och är involverad i aktiviteterna där, ger även den asynkrona närvaron betydelse åt medlemskapet. Enligt Petra är detta medlemskapets enda betydelse. I och med medlemskapet vet man att det man skriver till en person blir kollat någon gång. Det främsta sättet att visa vänskap är enligt Markus att vara tillgänglig för sin vän. Asynkroniteten som är en form av ständig tillgänglighet gör att medlemskapet på detta sätt blir en form av vänskapsyttring.

Den asynkrona närvaron på LunarStorm är något som även kan hänvisas till i andra miljöer. Syftet kan då vara att visa på tillgänglighet för att kunna bredda kommunikationen:

Fanny: /.../ för att kanske ta kontakt genom Lunar för där är det ju, man kan ju int' skriv[a] åt varandra hela tin [tiden] på chatten för om ena loggar ut men man kan ju nog skriv[a] på Lunar fast den ena har logga[t] ut så den finns ju nog hela tiden där ändå, så på det viset är Lunar bra.

Ett LunarStorm-medlemskap kan således utnyttjas som visitkort i olika chattsammanhang. Det tjänar då identitetsetableringen i andra miljöer på två olika sätt, dels visar chattaren att han/hon är en *lunare* med allt vad det kan tänkas innebära, dels fungerar det som en referens till en mycket utförligare personpresentation än vad som brukar vara möjligt att ge i chattsammanhang.

7.3 Den inbitne lunaren

Då grundförutsättningarna för ett lyckat medlemskap är närvaro och aktivitet är det inte förvånande att den inbitne lunaren framställs som omåttligt aktiv, en person som satsar fullt ut på sitt medlemskap. Tomas målar upp bilden:

T: Han har Våjs, han har Lajv, han har PRO, han har Kolla: 4 mobiltjänster som finns. Han är med i tusentals grupper, han är aktiv på diskuset, skickar massor med mejl han skriver i allas gästböcker. Han har ett satsat krypin, allt är helt huippu [toppen], det är en meter långt det där krypinet o.s.v., o.s.v., det finns massor, och så har han 200 i status²⁴ eller något liknande.

Mobiltjänsterna som Tomas räknar upp går inte att beställa från Finland och det finns funktioner som är meningslösa för finländska användare, t.ex rötter som visar en persons skolbakgrund i Sverige. För de finländska användarna är en av konsekvenserna att de s.k. status-poängen för dessa funktioner uteblir och att status-siffran kanske inte stiger lika snabbt som den gör för dem som kan utnyttja alla LunarStorms funktioner. Frågan som därmed infinner sig är: Kan en finländare bli en inbiten lunare? Det visade sig att frågan var irrelevant för informanterna eftersom det inte är eftersträvänsvärt att bli en sådan. De tar avstånd från den inbitne lunaren som framstår som en smula löjlig, en *fjortis*²⁵. Att kalla sig för en inbiten lunare har litet fjortisklang säger Charlotta och Bill tycker att det som äldre nästan är litet genant att säga att man är medlem i LunarStorm, ett ställe där fjortisarna samlas. Enligt Charlotta är det personerna bakom LunarStorm som är skyldiga till fjortisstilen:

C: ...dom som gör LunarStorm så dom på nå sätt spelar på en sån där fjortisstil med en massa snuttenutt och pluttenutt och så där och det är liksom lite så där töntigt så jag tror att det är det som gör det.

Sara kallar det för gullegull-språket och Bill pratar om *kjamisstilen*²⁶ och han förmodar att det är den som bidrar till den fridfulla stämningen på LunarStorm.

För Charlotta räcker det med att vara ofta på LunarStorm och kunna jargongen för att vara en inbiten lunare, en insider. Hon berättar att hon själv nog är en sådan trots den dåliga klangen. Ett tecken på att hon är en mycket aktiv medlem är att hon har en mycket hög statussiffra i sitt krypin. Frida tycker också att man kan bli en inbiten lunare om man bara förstår att man inte kan ha riktigt allting som man kan ha i Sverige. En som reagerar negativt på att allt på LunarStorm inte kan användas från Finland är Niklas. Enligt honom är det inte fråga om att kunna bli en insider utan helt enkelt om att få känna sig lika mycket värd som de andra LunarStorm-medlemmarna.

24 Status är en poängsumma som ges för varje medlem och som växer med stigande aktivitet. Statussiffran syns tydligt i personpresentationen.

25 Fjortis syftar på fjorton år men används i överförd betydelse på ett omoget, naivt och pubertalt beteende oavsett ålder (<http://susning.nu/Fjortis>. Tillgänglig 9.1.2007).

26 Pussar och kramar i fantasifulla skriftvarianter förekommer rikligt.

7.4 En bild av mig "som jag är på riktigt"

Hur den inbitne lunarens krypin ser ut är välbekant för informanterna. Det är gjort genom att använda *PRO*, en betalfunktion som ger verktyg för att visuellt utveckla presentationen. Med Tomas ord är resultatet "helt toppen och det är en meter långt". Flera informanter ursäktar sig med att deras presentation är "jättetråkig" i jämförelse med den inbitne lunarens krypin. Den egna presentationen behöver emellertid inte vara perfekt men det finns en oskriven huvudregel som bör följas: det man skriver i presentationen skall stämma.

Petra berättar att hon mest tänker på sig själv då hon gör sin presentation, vad hon ska skriva så att andra inte får fel bild av henne. Gunilla tycker också att det är angeläget att bilden är rätt och då kan man inte skriva sådant som inte stämmer. Vilken är då den rätta bilden? Tomas säger att den är ungefär som "den som jag är" och Terese uttrycker det som "den som jag är på riktigt".

Att vara uppriktig är således grunden för att identitetsetableringen skall vara meningsfull. Argumenten för detta är flera. Fanny anser att det är dumt och ingen vits att sätta ner tid på att skriva något som inte stämmer överhuvudtaget. Enligt henne skall det vara sant, för man lär sig inte känna en person annars. Sara påpekar att det är så många på LunarStorm som känner varandra i verkligheten att det inte finns så stort utrymme för att låtsas vara någon annan än man är. Det är annorlunda än på chattsajter där folk inte känner varandra. Kopplingen till verkligheten fungerar även andra vägen. Lillemor anser att bilden man får när man går och pratar med någon i verkligheten inte får skilja sig alltför mycket från den man fått från presentationen. Vad händer då om det visar sig att man ljugit, undrar hon.

Det finns ett dilemma med att vara ärlig och det gäller sådana saker som inte talar till ens fördel. Gunilla berättar att hon inte ville ha så höga statuspoäng i början för att hon var rädd för att andra skulle få den bilden av henne att hon är hela tiden på LunarStorm. Nu säger hon sig förstå att hon ska ge en verklig bild av sig själv.

Medlemmens förhållningssätt till det egna kryptinet berättar också något om identitetsetableringens resultat. Merit förklarar varför hon trivs på LunarStorm med att bl.a. beskriva hur kryptinet har blivit en del av henne själv på något sätt:

M: ja-a, jag vet int det är väl det är väl just att man har ju sitt lilla krypin och det blir ju ganska så här ... det blir ju ens eget och sen kan man gå in till sina vänners och det blir som en liten del av en på nå sätt

I: det där kryptinet?

M: ja-a, och sen att man kan se vad andra har skrivit om sig i sin presentation och sen är det ju kul att man kan se andras krypin och vad de har skrivit och.. det är väl nog det kanske tror jag/.../

Alexander däremot säger att det är som att kontrollera en annan person då man ändrar på saker i kryptinet och påpekar att det är väldigt fritt, det är möjligt att ha en egen *personlighet* som inte någon kan identifiera. Men då han får frågan om han kan ändra på saker i den här lunarpersonligheten så att det är litet annorlunda än vad det är i verkligheten svarar han kort och kraftigt: ”Nä”.

7.4.1 Från ”basfakta” till att ”köra en stil”

Identitetsetableringen i den virtuella gemenskapen styrs av den virtuella miljöns design, av miljön i sig samt av syftet till att man befinner sig i miljön. Charlotta som är medlem i flere communities säger att utformningen av en presentation till en del beror på vilka möjligheter som står till buds. Hennes val att skriva mest på LunarStorm kommer sig ändå av att det inte är så viktigt vad folk får för bild av henne i andra communities eftersom hon inte besöker dem så ofta. Samspelet mellan miljö och syfte är även tydligt vid valet av signatur. Det gäller att välja ett namn som passar in i miljön men syftet som drar en till en bestämd miljö är av betydelse, förklarar Emil. Kajsa ger som exempel på val av signaturer i elektroniska miljöer att om man bara vill tala med folk då kan man heta vad som helst, vill man träffa någon eller ha en pojkvän så använder man ofta sitt eget namn. På LunarStorm är användandet av eget namn i praktiken nästan uteslutet eftersom det med stor sannolikhet är upptaget på grund av det stora antalet medlemmar. Det gäller att hitta på ett namn som skiljer en från alla andra. För många av informanterna är lunarnamnet en variant av det egna namnet eller smeknamnet och för den som har ett mera ovanligt namn kan uppgiften att forma en signatur vara enklare. Gunilla som har ett mera ovanligt smeknamn använder sig gärna av det. Bill är glad för att han har hittat på en variant av sitt namn som ingen annan använder.

Att göra en presentation handlar om att hitta en balansgång mellan att skriva för litet och att skriva för mycket. Petra förklarar att det är tråkigt att läsa bara två, tre meningar men å andra sidan är det ointressant att höra någons livsberättelse om man inte känner personen. Grunden för en presentation är vad Markus kallar för *basfakta*. Basfakta består av vad du heter (t.ex. ditt riktiga förnamn, smeknamn), din ålder, en uppgift som placerar in dig geografiskt som t.ex. ort eller skola och vad du gör/håller på med. I LunarStorm-kryptinet visas förutom signaturen både ålder och ort automatiskt. Trots det väljer en del att inkludera ålder i signaturen och många nämner särskilt både ålder och ort i presentationen. Basfakta i den virtuella miljön skiljer sig från vad som kan betraktas som basfakta i andra sammanhang. Petra förklarar hur man inte skall skriva:

P: nå int vet jag det är ju klart att man försöker ju skriva om sig själv så att nån annan ska få ungefär bild hur man ser ut och hur man är och sånt men int böri [börjar] man ju skriva t.ex att här är min telefonnummer och här bor jag om ni vill komma och häls[a] och på ungefär. Att int' lägger man ju ut sånt för man vet ju aldrig vem som är på andra sidan men att klart att man försöker skriv[a] då vem man är och kanske va man heter och var man bor och sånt i vilken stad och i vilken skola man går men att det man försöker ju laga det som färglatt och så där så int' det är nu så tråkigt ti sitta och plågas igenom den där texten.

Då en oväntad uppgift dyker upp bland basfakta framkallar det munterhet. Håkan har svårt att sluta skratta då han berättar vad han sett:

H²⁷: nå ja veit en kompis som ha skriva hur gambel de är va de heiter och va de tycker bäst om för *mat* [skratt] och va de har för telefon och allt sån de

I: ja

H: int ha ja nu skriva nå sånt. Lite var man bor och såde [ortnamn]

I: är det viktigt att få me det där [ortnamn]

H: jo, så de veit vannifrån man är.

Basfakta räcker till för en kort och koncis presentation men för att väcka intresse skall presentationen helst innehålla någonting utöver basfakta. Bo kallar det för att ge en liten karaktärsbild av sig själv. Musiksmak, intressen, listor över vad man gillar eller inte gillar, vad man har för planer i livet, för att inte tala om de färger man använder sig av i presentationen är exempel på vad som kan användas för karaktärsbilden. Andra inslag som kan användas är vitser, deviser, dikter och sångtexter. Karaktärsbilden kan t.ex. visa att man är en bra människa eller en rolig människa men enligt Bo borde den, för att vara riktigt trovärdig, innehålla både positiva och negativa drag. Den behöver ingalunda vara uttömmande, tvärtom är det bra om den innehåller något som väcker frågor och som inbjuder till kontakt. "Vill du veta mer är det bara att fråga" eller en liknande fras ses ofta i presentationerna. Det är fritt fram att låna idéer av andra men syftet bör ändå vara att skapa något eget, unikt. Petra förklarar varför man inte ska göra precis som någon annan:

P: Jag vet int jag tycker att man ska hitta på själv kanske och jag tycker om, jag tycker om och skriva och vad heter det och jag har ett ganska

27 H: nå jag vet en kompis som har skrivit hur gammal de är, vad de heter och va de tycker bäst om för *mat* [skratt] och va de har för telefon och allt sånt där.

I: ja.

H: Inte har jag nu skrivit sånt. Lite var man bor och så där [ortnamn].

I: Är det viktigt att få me det där [ortnamn].

H: jo, så de vet varifrån man är.

högt vitsord i modersmål så jag har fantasi att skriva själv och jag tycker som att det är ju lite om man lagar precis ett lika som någon annan så kanske det int' är så kul för den som har laga[t] det före då att någon annan lagar precis likadant, men man ska ju försök[a] hitt[a] på eget.

Inflytandet från miljön kan vara starkt. Sara berättar hur man kan känna att man måste skriva någonting bara för att andra skriver så och syftar på *gillar* och *gillar-inte*-listor som hon blivit trött på. Detta förklarar också motsättningen i att Tomas avslutar sin presentation sedvanligt med inbjudande fraser: "Skriv nåt smart i gästboken om du vill. Jag läser den nog", men säger i intervjun att han inte är intresserad av obekanta på Lunar, han mejlar med sina kompisar. Charlotta resonerar kring hur presentationer påverkar andra presentationer, hur folk kanske börjar prata "snuttenuttigt" för att alla gör det eller sätter ut sina favoritgrupper i presentationen för att de har sett andra göra det. Hon ser en röd tråd gå genom presentationerna:

C: hmm, men det kan liksom int' behöver det vara det att det liksom påverkar på nå sätt på ett negativt sätt, att folk liksom ofrivilligt skulle skriva in saker på sin presentation som de egentligen int' annars sku göra, utan de ser på folks presentationer och så får de inspiration bara. Men sen kan [de] ändå utveckla det till nånting eget men ändå liksom lite liknande och jag tror att det är nog ganska långt på det sättet som presentationerna ser ut på LunarStorm, det finns en röd tråd men alla har utveckla den till nånting eget.

Att utveckla den röda tråden är enligt Alexander att köra en stil:

A²⁸: Joo nå man måst ju som kör en stil

I: Man måst ja?

A: Som va ska ja va för stil, ska jag ska jag välj ti va en toki eller ska jag va en sån, ja nå man måst helt enkelt... janå [namn] har väl fokusera på hede som sitt och så sku man.. jag sku kunna fokuser på mitt.. jag fokuserar kanske litet mer på mitt, på musik kanske liti och på gitarrspelase och tode som man måst fo.. och ganska mycke på tode konsolspelase och tode grejer. He gäller ju egentligen ti kör sin sak, man måst som komma på va man vill skriva om, va man vill kör på.

Petra har byggt upp sin stil kring en sportgren. Hon säger att hon gjort så för att alla ska ha förståelse för att hon håller på med sitt och att hon måste

28 A: Ja nå, man måste ju som köra en stil

I: Man måste ja?

A: Som vad ska ja vara för stil, ska jag ska jag välja att vara en sådan eller ska jag vara en sådan, ja nå man måste helt enkelt... ja nå [namn] har väl fokusera[t] på det där som sitt och så skulle man.. jag skulle kunna fokuser[a] på mitt.. jag fokuserar kanske litet mer på mitt, på musik kanske lite och på gitarrspelase och sådant som man måste fo.. och ganska mycke på sådant där konsolspelase och såna grejer. Det gäller ju egentligen att köra sin sak man måste som komma på va[d] man vill skriva om, va[d] man vill kör[a] på.

få satsa mycket tid på sporten för att kunna avancera. Eventuella nya kompisar måste acceptera detta. Fanny har funnit sin stil genom att undvika att skriva ordagrant om sig själv, hon väljer texter ur vissa låtar som hon tycker att passar in på sig själv. De blir som en spegel som hon ser sig själv i och väcker kanske nyfikenhet hos läsaren. Frida talar om att den ”normala stilen” där man ”rabblar upp” allting om en själv är kännetecknande för en nybörjare. Merit säger att det är ett vanligt nybörjarfel att ”proppa in alltför mycket”. Där presentationen är kort men ordentligare och ”renare” är det förmodligen fråga om en medlem som har varit med litet längre. Att uppdatera en presentation handlar således inte bara om att uppdatera föråldrade uppgifter utan kan även betyda finslipning av en stil.

Alla har inte intresse av att måla upp en karaktärsbild av sig själv och utveckla en stil. Skrivandet av en presentation kan även ske spontant och ogenomtänkt. Så har Bill gjort eftersom han förmodar att ingen orkar läsa i alla fall. Tomas tycker att det är onödigt att ha med så mycket mer än basfakta. Han tycker att det är löjligt att satsa mycket på sin presentation och säger: ”Inte är det därför man är där”.

7.4.2 *Bara på skoj*

Då den grundläggande regeln är att identitetsetableringen skall gå seriöst till infinner sig frågan om det alls är möjligt att leka med identiteten. Sara påpekade ju att utrymmet för att låtsas är litet då så många känner en i verkligheten. I intervjuerna var det bara Niklas som berättade att han på skämt skrev in en rad om sig själv som absolut inte stämmer och som hans kompisar vet att inte stämmer:

N:²⁹ /.../ så att [jag] skrev så de ba på skämt att jag är som ... att jag har int' na kompisar att ni ska skriv åt mig så jag får fleir kompisar, så de ba.

I: Ja, hade det nån effekt då?

N: Jå nå allihop skratta som ha läst e och ...

I: Dom som känner dig?

N: Ja de som känner mig så veit att he absolut stämber int na så.

29 N: så att [jag] skrev så där bara på skämt att jag är som ... att jag inte har några kompisar, att ni ska skriva åt mig så jag får fler kompisar, så där bara.

I: Ja, hade det nån effekt då?

N: Ja nå, allihopa skrattade som läste det och ...

I: Dom som känner dig?

N: Ja de som känner mig så vet att det absolut inte stämmer alls så.

I: Nåmen är det någon som har tagit kontakt då och skrivit mycket åt dig. Några obekanta som inte, som inte kan veta att det inte stämmer.

N: Ja nå nog har det funnits nog.. i förra veckan var det en flicka som skrev från [stadsnamn] att jag har också inga kompisar och jag är också mobbad men som tur bor inte jag i [stad där Niklas bor].

I: nåmen är det nån som har tagit kontakt då och skrivit mycket åt dig. Några obekanta som int' som int' kan veta att int' det stämmer.

N: janå no ha e funnits nog.. i förra viko var e en flicka som skrev från [stadsnamn] att jag har också inga kompisar och jag är också mobbad men som tur bor int' jag i [stad där Niklas bor].

Niklas skojar, som baserade sig på en fras som ibland ses i lunarpresentationer, gick hem både i kamratskapskretsen och hos andra läsare. Flickan som besvarade hans upprop förde skämtet vidare och förankrade det i en lång tradition av skämtsam rivalitet mellan grannstäder.

Bill berättar att han skojar i avsnittet "Balla fakta" som finns under presentationen. Där kan en medlem välja bland olika alternativ, många av dem skämtsamma för att ange personlighet, politik, intressen, boende, civilstatus, favoritmat, musiksmak och hårfärg. Personligheten "stjärna" kan t.ex. bo i tält, intressera sig för shopping, ha klädstilen "det som ligger framme", inte bry sig om politik, äta husmanskost, lyssna på cd o.s.v. Bill säger att han valt ultraradikal för politik för att ingen ska tro på det utan veta att han skojar.

Ett sätt att frigöra sig från regeln att identitetstableringen skall gå seriöst till och basera sig på verklighet är att skapa ett krypin som ger tydliga signaler om att det är fråga om skojar. Alexander berättar om en kamrat som byggde upp en hel karaktär som ett stort skämt och gav upp åldern 97 år. Ett annat sätt som ger utrymme för ett experimenterande är att ha flera krypin. Då kan ett krypin vara "det riktiga", det som man satsar på mest och de andra alternativa där man t.ex. kan pröva olika färger och layouter. En informant berättar att hon tillsammans med en annan har ett krypin som är registrerat på en ort i Sverige. Det enda syftet med detta krypin är att i funktionen Spana kunna söka på orter i Sverige. Dessa förfaranden strider dock mot LunarStorms regler som utgår från ett krypin per person.

Genom att se på hurudan variationen i presentationerna är erhålls en bild av hur tänjbara indentiteterna är. Alexander berättar att tanken är kul att man kan vara rockstjärna en vecka och följande vecka intelligent, ibland vill man vara speciell och litet *mystisk*, säger han hemlighetsfullt. Han tycker att det är roligt att "svitcha" mellan stilar och fundera vad som skulle gå hem. En sportig stil skulle han däremot inte kunna tänka sig, det skulle inte passa honom. Han drar paralleller till hur man byter stil i sitt liv och säger att han gjort detta flere gånger. Senaste stil som han lämnat bakom sig är hip hop musik med löst hängande byxor och nu går han mera in för rockmusik.

Genom att följa med hur informanternas presentationer utvecklades och förändrades upptäcktes attitydförändringar. Attityd kan uttryckas t.ex. med inledande hälsningsfraser, deviser och utdrag ur sångtexter el-

ler dikter. En flicka växlar från en vänligt inbjudande attityd där presentationen inleds med ett glatt "Hello Guys & Gals!!!" till en mera stursk attityd som uttrycks med hälsningsfrasen "Och va fan vill du? Jag är inte döv, jag skiter bara i vad vissa säger" och sedan till ett självsäkert "I'm not perfect, but, som parts of me are f**king excellent" [sic!]. En pojke inleder med "Tjena!!!! =) Ni har kommit till [smeknamn]s krypin!!!=)" för att en tid senare skriva "Hej... Har³⁰ int så myki ti sej men lunar suuuger! so STFU!= shut the fu*k up!". Malin förmodar att attityden kanske inte spelar så stor roll för om andra tar kontakt eller inte men gissar att en tråkig presentation som hon sett med grå bakgrund och texten "Lunar är för fjortisar" i svart, knappast får särskilt mycket respons.

7.4.3 Vem hör jag ihop med?

En viktig del av identitetsetableringen på LunarStorm är att ge uttryck för olika typer av gruppmedlemskap. Medlemmarna har utvecklat egna sätt att visa vem de hör ihop med utöver den *Vänner*-funktion som finns i kryptinet. Genom *Vänner*-funktionen kan en relation mellan två medlemmar etableras. Relationen syns genom att de båda får den andras lunarsignatur förtecknad i sin vännerlista. Relationen kan kategoriseras under olika rubriker såsom: bekant, lunarvän, vän, nära vän, IRC-kompis, gammalt ex, gammalt ragg, gammalt pök, tillsammans, förlovade, gifter, sambo, älskare, syskon, kusin, släkting, jobbkompis, skolkamrat, själsfrände, irritationsobjekt, beundrare, klasskamrat, granne, lumparpolare. I vännerlistan syns vem som är inloggad och när någon senast varit inloggad. Lunarsignaturerna i vännerlistan är länkade vilket gör att vännerlistan blir en genväg till kompisars krypin. För den som flitigt etablerar relationer kan vännerlistan bli rätt lång och sträcka sig över flere sidor. Längden på listan tycks dock sakna betydelse. Det är varken mer imponerande eller finare med en lång lista än en kort. "Man har nu så många man har", som Charlotta uttrycker det.

Kategorierna i vänner-listan inbjuder till lek och skoj, klasskamrater kan skämtsamt utses till irritationsobjekt, internatkompisen till granne eller sambo. I regel finns det dock också en liten gnutta sanning i kategoriseringen och framförallt rubrikerna bekant, lunarvän och nära vän används ofta och noggrannt. Sara gör sina kategoriseringar med eftertanke och förklarar varför det är viktigt:

S: Det är ju som att andra människor kollar ju hur man känner varandra och då vill man ju inte ha fel, så att dom får fel bild. Jag hade en gång en ex-pojkvän och jag ville inte att folk skulle få den bilden att han var min själsfrände så jag ändrade honom till vän.

30 Har inte så mycket att säga men lunar suger!

Utöver kategoriseringen av vänner finns det andra sätt att uttrycka tillhörighet som har utvecklats bland lunarmedlemmarna. I presentationen kan de allra närmaste vännerna förtecknas med länkar till deras krypin, ofta i kombination med ett trevligt omdöme såsom "en sanslöst rolig kompis" eller "min underbara bästiz". Ett alternativ är att ge uttryck för hur mycket de betyder för en: "Mina speciella änglar som gör livet värt att leva..."

En annan metod för att använda presentationen är att skapa ett krypin och göra det till en inofficiell klubb³¹ i något ämne och förteckna klubbens medlemmar i presentationen. Medlem i en sådan klubb blir var och en som skickar ett gästboksintägg till klubbens krypin och skapar en länk till klubben från sin egen presentation. Verksamheten är inte i enlighet med LunarStorms regler som utgår från ett krypin per person. Alexander nämner "Vi_älskar_snus"-klubben och Bo "Yattafans" som finns för alla dem som upptäckt fenomenet Yatta. Kajsa har hittat klubbar för dem som tycker om musikgrupperna Kent och Nirvana. "Jeppis_boa"³² och "Vi_Jakobstadsflickor" förtecknar medlemmar med rötter i Jakobstadstrakten. Niklas säger att klubbarna inte har någon annan funktion än att man kan titta på medlemsnamnen. Där kan man upptäcka någon ny som bor i samma trakt som man själv, går i samma skola eller lyssnar på samma musik och kanske göra närmare bekantskap. Malin listar i sin presentation inte mindre än 17 klubbar i vilka hon är medlem.

Vänner-funktionen, länkar från presentationen och de inofficiella klubbarna tjänar alla samma syfte, att uttrycka relationer mellan lunarmedlemmar. Att visa tillhörighet i presentationen är emellertid inte begränsat till andra lunarmedlemmar utan sträcker sig utanför den virtuella gemenskapens gränser. Nära vänner som inte är lunarmedlemmar kan finnas förtecknade bland de andra vännerna. De urskiljer sig genom att en länk till kryptinet saknas. Familjemedlemmar är en annan kategori som brukar listas. En speciell form är att hedra en avliden person: "Saknar dej världens bästa fammo [namn]" eller "R.I.P., [namn], [namn], [namn], [namn] som dog den [datum] i en bilrock". Gruppmedlemskap behöver dock inte uttryckas med namn. Även fraser som "Jag spelar innebandy", "Född i världens bästa staad Jakobstad", "Jag är kristen", "Jag läser statistik", "Jag är musiker i själen", "Lyssnar på Eminem", "Är hockey diggare", "Jobbar på Mc'Donalds" placerar lunarmedlemmen in i olika sociala sammanhang.

Informanterna hörde alla till gruppen svenskspråkiga personer i Finland. Ett av diskussionsämnena behandlade därför denna gruppstillhörighet, huruvida den på något sätt var framträdande i presentationerna.

31 LunarStorm har sedermera lanserat funktionen Klubbscenen där man kan starta klubbar.

32 Jakobstadsborna

På LunarStorm visas den geografiska tillhörigheten automatiskt i krypinet efter att boningsort valts vid registreringen. Finländska orter har dock inte alltid varit valbara vid registrering. Finländare kan därför t.ex. ha orten Stockholm i Stockholms län eller Umeå i Västerbottens län. Vid tidpunkten före intervjun fanns finländska orter tillgängliga men endast med de finska namnformerna. Borgåborna i Södra Finlands län anges därför komma från Porvoo, Etelä-Suomen lääni och Jakobstadsborna i Västra Finlands län från Pietarsaari, Länsi-Suomen lääni. Utöver detta finns naturligtvis möjlighet att separat uppge boningsort i presentationen. Visandet av ortstillhörighet är för finländarna emellertid problematiskt även på ett annat sätt. Lilys hemort syns i krypinet men hon förklarar att det inte är tillräckligt för att placera henne rätt:

L: nå jo, int' står det.. det står ju där oppe under sitt inloggningsnamn står det ju varifrån man är men int' är det många som fattar att det är i Finland dom tror att vart finns någo [stadsnamn] och så där. Är det dit opp i Norrland eller Lappland eller nånstans dit. Dom vet int'.

Charlotta har i sin presentation förut haft en litet längre förklaring om varifrån hon kommer men berättar att det ledde till frågor om hur hon kan prata svenska då hon är från Finland och det blev hon till sist både arg och trött på. Markus är frustrerad över att rikssvenskar ber honom säga "en massa finska fraser" då de lägger märke till varifrån han är och Kajsa är förvånad att rikssvenskar inte känner till att det finns svenskspråkiga i Finland. Vivi berättar att hon försökte sätta in en upplysnings-text om svenskspråkigheten i Finland:

V: tidigare hadd jag faktiskt på min sida så stod det att jo, hej jag heter [riktigt namn] och jag kommer från Finland och så stod det där under: "observera nu alla svenskar att vi pratar faktiskt svenska i Finland också" så där.

Hon slopade sedan texten för att hon ansåg att den hade inget större syfte, hon ville inte agera ambassadör för Finland och kräva att alla svenskar ska förstå hur vi är. Tomas tycks enbart vara road av situationen då han berättar om hur det är att vara finlandssvensk på LunarStorm:

T: nå, jag har skolkompisar [otydlig] så att på det sättet, det är därför jag egentligen är där, men egentligen som finlandssvensk phhh, int' vet jag nu, ingen behöver ju på det sättet veta att man är finlandssvensk men att ... det är klart att det är roligt att jävlas med rikssvenskarna också "jaså, ni pratar svenska i Finland" [sagt med rikssvensk accent] och sitta där och ha roligt åt dem.

Att ge uttryck för att höra till gruppen svenskspråkiga i Finland tycks förutsätta både tålamod och villighet att förklara problematiken för andra lunare och tjänar inga syften av betydelse i miljön. Ett syfte med att uttrycka gruppstillhörighet är att hitta andra som hör till samma grupp.

Finlandssvenskarna på LunarStorm tycks hitta varandra ändå. Sara uttrycker det så att finlandssvenskarna på LunarStorm har sitt eget ghetto där de pratar sina egna dialekter i gästboksinnläggen. Vivi anser att LunarStorm är ”finlandssvenskarnas grej” i Finland eftersom finnarna inte har LunarStorm. Där hittar man alla som man känner på något sätt eller har sett någonstans.

7.5 Vem är de andra – på riktigt?

Identitetsproblematiken i en virtuell gemenskap handlar inte bara om att ge sig själv ett utrymme i miljön, det är också fråga om att förstå sig på andras presentationer och ageranden, urskilja personer från varandra och framförallt känna igen personer. Identifikationen utgår från namnet, som på LunarStorm är en signatur. Eftersom det inte finns två likadana LunarStorm-signaturer borde de vara särskiljande. Alltid är det ändå inte så. Fanny berättar att hon haft problem då hon varit i kontakt med tre olika personer som hette något på [smeknamn] och till sist kunde hon inte komma ihåg till vem av dem hon hade skrivit vad. Förutom signaturen finns det andra element som kan utgöra basen för identifikation. När signaturen eller namnet inte räcker till för att få fram vem någon är kan personens vännerlista användas. Att där upptäcka en gemensam kompis eller identifiera en grupp personer som på något sätt är bekanta kan vara första steget till att ringa in vem en person är.

Signaturen har emellertid inte enbart en igenkännande funktion. Den kan dessutom berätta något om dess bärare. Alexander börjar uttolkningen av hur seriös en person är med signaturen. Alltför udda eller extrema namn kan vara tecken på att personen inte är seriös:

A³³: Jonå nu syns e ju tydligt när en person är seriös och int' är seriös [otydligt], he tycker jag no att jag har ganska bra o se, liksom att no ser man liksom att den där menar no att ... ja hur sku man no säga ... nå he syns lite på namnet och va man heiter.

I: Jahaa.

A: Liksom om man het ... om man har na riktig udda namn, he syns lite hur seriös man är, int vet jag.

33 A: ja nå nog syns det ju tydligt när en person är seriös och inte är seriös [otydligt], det tycker jag nog att jag kan ganska bra se, liksom nog ser man liksom att den där menar nog att ... ja hur ska man nu säga.. nå det syns litet på namnet och vad man heter.

I: jahaa.

A: liksom om man het ... om man har ett riktigt udda namn, det syns lite hur seriös man är, int' vet jag.

I: Är man mera seriös om man har ett udda namn då eller?

A: Nä, jag tycker att om man har ett som påminner litet om sitt eget eller om man har ett smeknamn eller ett ganska bra namn så då är det väl okay men om man har något sådant, int vet jag om jag ska idas säga något, men något litet extremt.

I: Är man mera seriös om man har ett udda namn då eller?

A: Naa jag tycker att om man har eitt som som påminner lite om sitt eiji eller om man har ett smeknamn eller ett ganska bra namn så tå är e väl okej men om man har na tode, int veit ja om ja ska is säg na, men na tode lite extremt.

Även layouten kan berätta något om personer. Charlotta upplever att hennes personlighet går i brunt och mossgrönt och hon undviker att använda skrikiga färger. Emil tycker att ”överplottriga” presentationer med en massa färger på varandra inte ser bra ut och han tolkar dem så att de är gjorda av hemskt stressiga och kvicka personer som vill ha saker och ting snabbt gjorda.

Genom att studera övriga delar av en persons krypin går det också att få veta någonting om hurudan en person är. Kajsa förklarar vad gästboken berättar:

K: man kan ju få veta liksom ungefär va[d] det är för slags typ av människa, för man ser ju vad folk frågar, som va[d] kaverina [kompisarna] frågar av den där personen så kan man ju se lite då och så kan man fa[ra] och se vad den har svara på de där frågorna så det kan ju berätt[a] ganska mycket och sen kan man ju lägg själv också och skriv[a] nånting dit i gästboken som själv [otydligt] så kan man se av det.

Att se efter hur aktiv en person är kan vara viktigt för att kunna uppskatta när ett svar på ett inlägg kan förväntas. I LunarStorm-miljön finns flere indikationer på aktivitet. Viktigt är att kunna följa med när de senaste inloggningarna gjorts men krypinet berättar också om hur många inloggningar som gjorts och när en person blivit medlem. Det går även att utläsa om en person är inloggad för tillfället. Statussiffrans storlek, kombinerad med statuslistan visar vilka aktiviteter en person ägnat sig åt och i vilken omfattning. Inloggningssignalen och statussiffran måste dock betraktas med försiktighet, berättar informanterna. Då en medlem varit inloggad länge försvinner indikationen. Gunilla som har datorn på dygnet runt säger att hon inte bryr sig om att logga ut och logga in på nytt bara för att det ska synas att hon är där. Statussiffran åter stiger inte om inte medlemmen aktivt trycker på knappen ”Uppdatera status”. Det här är något som en del inte bryr sig om att göra. Bill har slutat att uppdatera statussiffran eftersom det är egalt för honom vad någon har i status. I presentationen har han en notis som säger när han senast uppdaterade siffran.

Felaktigheter kan även upptäckas i presentationernas text. Kajsa förklarar att det är lättare att se i en kompis’ presentation om där finns något som inte stämmer. Daniela säger att man kan lita på kompisarnas presentationer eftersom man känner dem i verkligheten. Vad gäller

obekanta är situationen knepigare. Klara signaler på att något inte håller streck är överdrifter. Enligt Bill gäller detta framförallt åldersuppgiften. Om den är överdrivet hög, över 90 år, förstår man att det är skoj. Markus berättar att han brukar påpeka i gästboken när han upptäcker saker som är så överdrivna att de inte kan stämma. Genom att kombinera två olika uppgifter i presentationen blir motstridigheter tydliga. Malin berättar att när nån skriver "det är jag som är kronprinsessan Victoria" och är elva år så är det inte så troligt. Petra ger ett liknande exempel på en flicka på fjorton år som skrev att hon är filmstjärna i Hollywood. Malin irriterar sig på motsättningar mellan presentation och dagbok. Deprimerade självmordsdikter går inte ihop med utrop i stil med "oj, vad jag är lycklig" i dagboken.

Kravet på konsekvens gäller inte enbart krypinets olika delar, även beteendet i gemenskapens offentliga fora måste överensstämma med kypinet. I LunarStorms chattrum är deltagarnas kypin på ett klicks avstånd vilket betyder att chattdeltagarna kan kollas upp på ett helt annat sätt än i vanliga chattrum ute på nätet. Enligt Kajsa lägger detta band på beteendet i chattrummet och skapar en återhållsamhet vad gäller direkta lögner hos dem som lagt ner tid på en tydlig etablering.

En möjlighet i presentationen, som alla inte utnyttjar, är att ladda upp ett fotografi på sig själv så de andra ser hur man ser ut. I kypinet finns också *Prylar*-funktionen där man kan ladda upp ytterligare bilder. Bo anser att det finns en naturlig nyfikenhet för hur en annan person ser ut men han menar att det beror på ens syfte om den andra personens utseende är viktigt. För ett åsiktsutbyte behövs ingen information om utseende men ett fotografi är alltid roligt att se, säger han. Charlotta betonar att ett fotografi alltid är viktigt då det gäller obekanta personer, så är det också med utseendet i verkliga livet trots att det kanske inte borde vara det. Eftersom umgänget i elektroniska miljöer i långa tider varit enbart textbaserat infinner sig frågan varför utseendet är viktigt. Charlotta svarar:

C: /.../ det är det att LunarStorm har blivit en så stor del av medlemmarnas liv att det är så naturligt att gå in dit så att det är nästan som att vet du gå på stan och liksom snoka bland människorna på stan. Int' går man dit och tänker att jaa nu är puh liksom nu är jag in[ne] på en sån där elektronisk miljö, att nu kan jag liksom... utan det har blivit en naturlig grej liksom.

7.6 Sammanfattning och diskussion

LunarStorms största dragningskraft härrör från människorna i miljön. Miljöns design visar hur många andra som är samtidigt inloggade vilket ger en upplevelse av en välbesökt plats där en växande skara människor

strömmar till. Av speciell betydelse bland dessa människor är dock de egna kompisarna och umgänget med dem, vilket kan utgöra det enda syftet med att vara medlem i LunarStorm. Då kommunikationsmöjligheterna är välutvecklade skapas känslor av trivsel men när deltagandet i övrigt mister sin attraktionskraft kan medlemskapet fortgå i kraft av att de egna kompisarna är där. Parallella medlemskap i andra communities är möjliga och kanske t.o.m. nödvändiga för att nå hela bekantskapskretsen som fallet är med kompisprogrammen. Det verkar som om syftet med medlemskapet är avgörande för hur närvaron i community utformar sig.

Communitykonceptets tjuvning tycks delvis bestå av en känsla av att vara tillsammans vilket inte är beroende av att vara i synkron kontakt med andra, delvis av känslan av frihet som kommer sig av ett brett utbud av tjänster och funktioner att välja emellan och av att den egna kreativiteten kan användas enligt behov. Denna till synes kravlösa bild förändras dock då medlemskapets fordringar granskas.

Ett medlemskap i LunarStorm kräver registrering vilket innebär en identitetsetablering i miljön. Att ge ut ett visst mått av information om sig själv är ett krav för att medlemskapet skall vara av betydelse. Identitetsetableringen skall vara så tydlig att den är särskiljande. Den kan sedan utnyttjas som visitkort i andra elektroniska miljöer och tjäna identitetsetableringen där. I den verkliga världen kan man utgå ifrån att "alla" är medlemmar i LunarStorm men själva medlemskapet kan ha pinsamma konnotationer och är ingenting att skylta med.

Ett annat krav är kontaktskapande aktivitet vilket kräver både ork och tid. Både den synkrona och den asynkrona närvaron i miljön är av betydelse. Vad gäller den synkrona närvaron behövs en viss inloggningsintensitet för att deltagandet skall bevara sin meningsfullhet, med asynkroniteten kan medlemskapet även användas utåt för att visa på tillgänglighet och bredda kommunikationsmöjligheterna emellan deltagare i andra miljöer. Det senast nämnda förekommer också hos Chandler och Roberts-Young (1998) och hos Karlsson (2002, s. 89) vilka beskrivit hemsidans funktioner i sociala och kulturella sammanhang. Asynkroniteten är speciellt betydelsefull eftersom den kan betraktas som medlemskapets kärna, ett förtroende som består i att man kan lita på att andra medlemmar återvänder och läser inlägg som sänts åt dem. Medlemskapet blir ett ansvarstagande och tidvis kan det upplevas tungt. Samtidigt är det en form av vänskapsyttring – ett sätt att visa var man är tillgänglig för andra.

Identitetsetableringen i den virtuella miljön är ett samspel mellan designen, miljön och syftet att vistas i miljön. Designen ger verktygen vilket i LunarStorms fall betyder att finländare inte har tillgång till alla de medel för att göra en presentation som medlemmarna från Sverige

har. Medlemskapet för finländaren är vad Wenger (1998, s. 164–168) beskriver som ett marginellt medlemskap, det är från början en form av reducerat deltagande. Finländarnas marginella position och perioden då nyregistrering från Finland egentligen var utesluten är exempel på konsekvenserna av att även de elektroniska miljöerna har en geografisk bundenhet och av att verksamheten i dem följer nationella lagar och överenskommelser³⁴. Designen är emellertid inte avgörande för valet att vistas i miljön, syftet är mycket starkare och tillsammans med miljön formar de båda identitetsetableringen. Syftet sågs påverka identitetsetableringens kvantitet men också kvaliteten genom val av signatur och genom valet att använda sig av fotografi. Miljön påverkar valet av element för identitetsetableringen, dels genom att de väljs så att de passar in i miljön, dels genom att de väljs bland element i miljön. Miljön skapas av medlemmarna men även av personerna bakom LunarStorm. Personalen som pratar ”snuttenuttigt”³⁵ sätter tonen för ett trevligt umgänge och ger exempel som kan upptas av medlemmarna. Att så även sker bekräftas av att stämningen uppfattas som fridfull men även av resultatet i Enochssons (2005) undersökning som visade att ungdomarna upplevde att de var trevligare på LunarStorm än i det verkliga livet.

För att identitetsetableringen skall vara meningsfull måste den vara seriös. Den ska verkligen kunna bidra till kännedomen om en person och bilden som fås i den virtuella miljön av en person får inte skilja sig alltför mycket från bilden i verkligheten. Det som eftersträvas är en beskrivning av det som Higgins (1987) kallar för det verkliga jaget, d.v.s. en representation av de attribut som någon tror att den verkligen besitter. Svaret på frågan vem man är när man är på LunarStorm är att man är sig själv.

Beskrivningen börjar med valet av signatur och det bör utföras så att den kan tas på allvar. Rutter och Smith (1999a) fann i nyhetsgruppsammanhang att självpresentationen bör vara konsekvent för att respekteras av andra. Grova motsägelser och annat som kan rubba förtroendet bör undvikas. Detta gäller även identitetsetableringen här. Presentationen bör vara utan inre motsättningar för att vara trovärdig, däremot får gärna både positiva och negativa sidor om en person komma fram som tecken på uppriktighet.

Att identitetsetableringen skall vara seriös betyder inte att den måste göras med rynkad panna och utmynna i allvarsamma presentationer, tvärtom slås LunarStorm-besökaren av den vänliga och lekfulla atmosfären. Vad gäller lekfullhet i identitetsetableringen har den dock sina

34 E-postmeddelande från LunarStorms grundare och chefredaktör Rickard Ericsson.

35 Exempel på text från personalen: ”Glömt lösenordet? Har du töntat bort ditt lösenord? Vi fixar steken åt dig i ett nafs!” och ”För att få busa med LunarStorm måste man registrera sig, så [BLI MEDLEM] direkt vetja! *kjamis*”

bestämda former. Den förväntas t.ex. ske i bestämda delar av kryptinet såsom i avdelningen ”balla fakta”, i skojandet kring vänner-kategorier eller också bör den signaleras så tydligt att läsaren förstår att det är fråga om lek. En alldeles särskild form är hela kryptin som inte är seriösa. Skämt som inte behöver signaleras i presentationen är t.ex. att smyga in information i oväntade sammanhang och att använda bekanta element i LunarStorm-miljön på ett annorlunda sätt. Till den lekfulla stämningen bidrar även de skämt och deviser som används för att lätta upp texten eller pryda ett kryptin så att det blir trevligare att läsa samt variationer i presentationens attityd.

Den inbitne lunarens kryptin, som är långt, innehållsrikt och visar omåttlig aktivitet, utgör ett exempel på hur långt man kan gå i identitets-etableringen men det utgör ingen förebild. Idealpresentationen är måttfull, för kort är tråkigt och för långt är tröttsamt. Produktionen av presentationen utgår således från att informationen som ges skall vara av en lämplig mängd. Utgående från begrepp som *basfakta*, att *utveckla en röd tråd* och att *köra en stil* beskrivs både processen att skriva en presentation och möjliga slutresultat. Att uppdatera en presentation behöver inte bara handla om att komplettera och förändra enstaka uppgifter utan kan även innebära bearbetning av information genom fokusering på en stil. Stilen, som kan varieras och bytas ut, är här således det *tillfredsställande mönster* som Chandler och Roberts-Young (1998) nämner som slutmål i processen med att välja och återvälja och omarrangera element för en hemsida. Stilen är ändå bara ett av möjliga slutmål i LunarStorm-miljön. Presentationsproduktionen präglas av en stor frihet och alla uppriktiga försök är accepterade. Presentationer som står närmare detta ideala slutmål tolkas dock komma från medlemmar med längre erfarenhet av deltagande i miljön.

Basfakta för LunarStorm-presentationen består av namn (det riktiga förnamnet eller smeknamnet), ålder, en uppgift med geografisk placering och nuvarande sysselsättning. Trots att ålder och geografisk placering anges automatiskt i kryptinets design upprepas de dessutom ofta i presentationerna. Basfakta i virtuell miljö skiljer sig från vad som kan betraktas som basfakta för en person i andra sammanhang såsom exempelvis telefonnummer och hemadress, vilka bör undvikas att nämnas i virtuella miljöer. Av basfakta är framförallt ålder en viktig identitetssignal som kan ge antydningar om hur pålitliga de övriga identitetssignalerna är eller huruvida identitetsanspråken är trovärdiga.

För att fånga intresse borde presentationen innehålla element utöver basfakta. Här är det tillåtet att plocka element och idéer från andras presentationer under förutsättning att syftet är att skapa något eget och unikt. Även om själva ordet plagiat inte nämndes av informanterna beskrevs företeelsen och ogillades starkt. Att utveckla en röd tråd till något

eget, att köra sin stil handlar dels om att få fram hur man skiljer sig från de andra men också om att visa hur man hör ihop med de andra. Lunar-Storm tillhandahåller en funktion för att visa samhörighet, Vänner-funktionen, men utöver detta finns det en konvention som går ut på att nämna sina närmaste vänner i presentationen och, om de är lunarmedlemmar, göra länkar till deras krypin. Genom detta förfarande kan samhörighet även visas med personer utanför den virtuella gemenskapen och det blir ett sätt att manifesteras vänskap. Vännerlistornas uppgift är inte att mäta en persons sociala popularitet såsom Ling och Yttri (2002) fann att var fallet med de namn som registrerats i mobiltelefonskatalogerna. Viktigt är att listorna är sanningsenliga även om det finns utrymme för en hel del lek och skoj och de blir på så sätt en del av den seriösa identitetsetableringen.

En annan metod att idka samhörighet är att av krypin göra inofficiella klubbar som listar medlemmarnas namn i presentationen. Både sätten att göra länkar och att delta i klubbar är lånade ur andra sammanhang och miljöer. Att länka till vänner är ett bruk som hör ihop med hemsidesproduktion (Karlsson, 2002, s. 59). En officiell klubbverksamhet är något som förekommer åtminstone i den virtuella gemenskapen Skunk, vilken många av informanterna stiftat bekantskap med.

En följd av att samhörighet visas är att finnandet av andra som hör till samma grupp underlättas och att identifikationen av en person även kan utgå från eller få stöd av personens beskrivna sociala omgivning. En annan följd kan vara att ett identitetsanspråk måste förklaras eller förtydligas och försvaras. Det enklaste man kan göra i de fall då detta känns tungt eller tråkigt är att slopa anspråket vilket exemplet med att uttrycka finlandssvensk grupptillhörighet visar. Det illustrerar hur identitetsanspråk görs i en virtuell miljö och vad som kan hända då bekräftelsen uteblir. Enligt Chryssochoou (2003) representerar identiteten de anspråk en person kan göra om sitt förhållande till världen. Den virtuella miljön formar identiteten genom att vissa anspråk blir meningslösa eller för att återknyta till en av informanternas uttryck, det finns inget större syfte i dem. För att återgå till miljöns påverkan på identitetsetableringen är det således fråga om att undvika element som inte passar in i miljön.

För att få en uppfattning om hurdan en person är noteras även betendet som i den asynkrona miljön blir registrerat och är därmed synligt även för dem som inte är närvarande samtidigt. Gästboken avslöjar vad en person vet genom att det syns vad de andra frågar av personen och vilka svar som ges. Att hålla reda på vem som vet vad är enligt Erickson (1996) fråga om att se vilken potential en person har som informationskälla. Att känna till vem som vet vad har enligt Rutter och Smith (1999a) visat sig vara värdefull kunskap i nyhetsgruppssammanhang, inte minst för att kunskapen kan användas i demonstrativt syfte för att visa samhö-

righet. Gästboken blir således en del av identitetsetableringen, den del som Robertson och Reese (1999) kallar för observerad identitet och som Donath (1999) kallar för skribentens röst som visar på hur interaktionen med de andra sker, de uttryck som enligt Goffman (1988, s. 12) ibland överförs ofrivilligt. Även designen registrerar beteende i och med att det där finns flere indikationer på hur aktiv en medlem är och hurudana aktiviteter som förekommer. Detta kan upplevas problematiskt eftersom bilden av att vara alltför aktiv kan implicera att man ingenting annat gör än vistas på LunarStorm, vilket enligt de unga är en indikation på att man saknar ett liv.

Informanternas sätt att förklara hur presentationerna görs utgår klart från informationen i presentationen och berör både informationens kvantitativa och kvalitativa aspekter. Ända från början av processen krävs evaluering av information då miljöns information är en av utgångspunkterna för identitetsetableringen. Bedömningen av en presentations trovärdighet innebär evaluering av den information som ingår där. Informanternas strategi för att göra det bestod i att göra jämförelser. Vad gäller kompisars presentationer jämfördes presentationen med hurudan kompiserna är i verkligheten, för okända noterades motsättningar mellan olika element i presentationen ävensom överdrifter. Olika delar av krypinet bidrar till bilden av en person allt från signaturen, presentationen, vännerlistan, status, layouten, och gästboken. Informationen som finns i designen om en person kan innehålla felsignaler och vara föremål för kritisk tolkning. Detta är ett resultat som skiljer sig från Karlssons (2002, s. 91) undersökning om hemsidesproduktion där det framkom att innehavarna av hemsidor förde resonemang kring formen eller olika tekniska lösningar men aldrig kring vilken typ av personinformation som ska presenteras. Hon drog den slutsatsen att de saknade begrepp, kanske även intresse för att tala om textuell struktur och kvalitet. Karlssons informanter var i åldern 18 år eller äldre men denna skillnad mellan resultaten reflekterar kanske mera forskningens olika perspektiv, det ena informationsvetenskapligt, det andra semiotiskt, än skillnader mellan informanterna i de båda undersökningarna.

8.

Erfarenhets- världen

8. Erfarenhetsvärlden

8.1 Vägen in i LunarStormvärlden – från upptäcktsiver till rutin

Det tredje temaområdet "Erfarenhetsvärlden" handlar om gemenskapens aktiviteter. Vad gör man på LunarStorm och vad upplever man där? Hur kommer man in i aktiviteterna? Vad är det som är bäst där?

"Häftigt" är det ord som Petra och Alice använder sig av för att beskriva sin första tid på LunarStorm. Att se andra människor, att få skriva dagbok och att upptäcka gästböckerna där man med några meningar kan skriva åt andra, kan göra starka intryck, för att inte tala om den mängd olika saker som finns att pröva på. Sara beskriver hur hon gick in i situationen:

"Det här första året då jag var med gjorde jag allt ungefär man kunde trycka på men att sen så mattades det av"

Det som händer i början när man utforskar miljön, "trycker på allt", är att krypinets status-siffra börjar stiga och kan bli ett objekt för jämförelse med andra medlemmars siffra. "Oj, vad mycket poäng han har, vad har han gjort för att få så mycket?", berättar Sara att hon tänkte. Det här uppmuntrar både till aktivitet och till att försöka använda funktioner. Viktigt är det inte alla gånger *hur* en funktion används utan *att* den används. Lilly svarar på frågan om hon skriver dagbok:

L: nå ibland skriver jag för att få status

I: för att få status?

L: jo, då skriver jag någo' punkter eller nå' sånt

I: nå, vet du är det nån som läser din dagbok då?

L: nå, int' tror jag det

Emil berättar att han förr var mera inne på sitt krypin och pysslade eller surfade runt och skrev en hel del gästboksinslägg bara för att jaga status-poäng. Ibland utvecklas statusamlandet till en veritabel sport. Linnea berättar att hon en tid toppade status-listan för sin region och att det sedan blev en målsättning för henne att försöka hålla sig kvar på toppen. Statussiffran har den egenskapen vid sökningar att medlemmar med högst status nämns först i resultatlistan. En hög status ger alltså mer synlighet samtidigt som den anger att medlemmen är aktiv.

Bland alla aktivitetsformer är det ändå den kontaktskapande aktiviteten som är viktigast för att det skall vara roligt. Ju mer man skriver, desto mer får man tillbaka att läsa, betonar Daniela. Mia plockar fram vissa funktioner framom andra som det är viktigt att stifta bekantskap med.

I: nå det där, va[d] allt måst' man lära sig för att vara medlem på LunarStorm?

M: ja-a, krypinena är väl int' det viktigaste men att skriva gästboks-inlägg och skicka mejl och hur man blir vän med människor och hur man ändrar i sitt krypin

Så småningom mattas nybörjarivern av. Statussamlandet mister sin betydelse och deltagandet börjar få rutinartade former. Rutinerna skiljer sig från varandra i längd, strukturen i rutinerna är ändå densamma. Efter inloggningen, där många besvarar dagens *Wzup*-fråga, en gallupfråga om något ämne, kollas om man fått något meddelande av en annan medlem i form av en vännerförfrågan, ett mejl eller ett gästboks-inlägg. Dessa läses genast och besvaras med detsamma eller senare. Sedan är det dags att besöka andras krypin, antingen deras som besökt ens eget krypin eller kompisarnas:

Markus rutin:

nå jag brukar först svara på dagens fråga här de har alltid en fråga som de ställer om ditt och datt och sen så kollar jag om jag har fått nå gästboks-inlägg och mejl och så om det är nå ny vännerförfrågan eller nå sånt och så far jag och ser vilka vänner som är online av mina kamrater och sen så kollar jag vem som har varit in på mitt krypin

Fridas rutin:

nå jo nå först så far jag ju nog som alltid.. om jag har nå nya vänner så då far jag nog alltid först på det och sen far jag på mejl och så sen på gästboks-inläggen, så [sen] då jag har svara[t] på allting så far jag på mitt krypin och då ser jag på besökare och så far jag och ser på de[m] och så kanske jag skriver nånting åt de[m] och så gör jag nog det va' jag hinner och det va' jag som ork[ar] för jag bruk[ar] som int' sitta nå läng[e] då jag är ba[ra] en timme

Tomas rutin:

Det är nog in och så ser man om det är några nya inlägg eller någonting. Är det inte det så ut. Sen blir det int'.. nån gång kan man ju gå och kolla kompisarna just och dagböckerna och så vidare. Annars är det nog ut.

Det tredje steget i rutinen består i att titta runt i gemenskapens publika platser eller pyssla i sitt krypin. Lillemors rutin t.ex. är ännu litet längre än Fridas. Hon säger att hon sedan ännu "kollar runt litet", ser på klotterplanket, där var och en kan skriva ner något kort inlägg, eller på *nunor*, som visar ett kollage på inloggade lunarmedlemmars ansiktsporträtt med länkar till deras krypin. Vivi kollar i bland klotterplanket och *nunor* och skriver i sin dagbok om det har hänt något.

Då vistelsen på LunarStorm blir mer rutinartad försvinner en del av tjugningen. Informanterna använder ganska anspråkslösa uttryck för att beskriva sitt LunarStorm-deltagande:

Markus³⁶: Int är he så riktigt mycket att he e ungefär skriver me folk och pratar

I: hm

Markus: he he som jag använder e mest

Den rutinartade användningen är mer begränsad än det fria utforskandet. Sara berättar att hon i början försökte få kontakt med nya människor men att hon nu begränsar sig till dem hon känner. Även vad gäller funktioner är den rutinartade vistelsen mera begränsad. Nya funktioner kanske inte noteras och förändringar i gamla funktioner kan undgå upptäckt. Den som koncentrerar sitt deltagande till att kolla in folk och skriva i gästböckerna, som Sara gör, är inte intresserad av att hålla sig à jour med alla möjligheter som finns i miljön.

8.2 "Att hålla koll på vänner och bekanta"

En del av tjugningen i början av vistelsen på LunarStorm består i att där hitta bekanta från tidigare. Det är en glad överraskning att känna igen andra och kompisarnas närvaro blir en del av ställets attraktionskraft:

Charlotta: /.../ så hitta [jag] hela tiden bara mera och mera kompisar och under den tiden då att jag hitta mer och mer kompisar så blev det ju att jag var där mer och mer hela tiden.

Alla bekanta hittas inte spontant. I något skede blir det också aktuellt att söka reda på sådana som man vet att skall finnas på LunarStorm men som man kanske inte känner till signaturen på. För detta ändamål finns sökrutan *Sök* för enkla sökningar och sökfunktionen *Spana*, där medlemmar kan sökas enligt olika parametrar. Informanterna använder emellertid *Spana* sällan. Vivi berättar att hon någon gång har använt det för att kolla vem som är med i LunarStorm från hennes hemtrakt. Bill har också använt sig av *Spana* för samma ändamål men påpekar att sökresultatet inte är heltäckande eftersom det inte alltid gått för finländare att registrera sig på sin egen hemort. En bättre metod är att utgå från personens kamrater och se om någon har gjort en länk till krypinet i sin presentation. Kajsa använder vännerlistan i samma syfte:

K: Nåja om man söker nån person som man int' vet riktigt det här.. som vad dom heter.. man vet att dom finns på lunar men man vet int' va de heter nå så kan man ju fa[ra] via som kompisar som den

36 Markus: Int' är det så riktigt mycket, att det är ungefär att skriva med folk och prata
I: hm

Markus: Det är det som jag använder det mest [till]

personen har och sök då där inne i listan [vännerlistan] att vem kan den vara

Via gästböckerna kan man också hitta bekanta. För de LunarStorm-medlemmar som laddat upp sitt porträtt i presentationen föregås deras gästboksintlägg av denna bild. De kan således bli igenkända på sitt utseende men även texten eller ett namn kan vara avslöjande:

Bill: /.../ då har det varit mest då att om man går via nån annans gästbok, skriver nånting dit och så ser man att nån annan har skrivit antingen har de en bild där som man känner igen eller så använder.. skriver nån ett namn som man känner igen nå' smeknamn som man känner igen.

Då kompisen eller den bekanta hittats är det bara att klicka på namnet för att komma till hans eller hennes krypin. Målet är att gå dit och kolla, kanske skriva en hälsning i gästboken. Att kolla kan innebära en hel mängd olika saker. Det kan t.ex. vara presentationen som betraktas, vännerlistan som studeras eller gästboken som är föremål för närmare granskning. Saras förklaring om vad gästböckerna kan berätta visar hur kollandet kan leda till känslor av förundring:

I: Tycker du att man får veta mer om sina vänner på LunarStorm än vad man får veta i verkligheten?

S: Kanske, man ser ju alla de här relationerna, blir ju så mycket mera kartlagda. Man ser vem dom känner och kanske vad dom pratar om och hur deras vardag ser ut.

I: Blir man nån gång förvånad eller överraskad över sina vänner?

S: Jo, att när man går och läser andras gästböcker och ser vad dom har skrivit där att dom kanske beter sig kanske på ett helt annat sätt när dom skriver åt en annans och då kan man bli litet förvånad.

I: Tycker du att man lär sig någonting av det?

S: Ja-a, man ser att människor är så här mångsidiga

Täta besök i kompisars krypin är ett sätt att följa med deras liv. För Vivi är LunarStorm ett enkelt sätt att hålla koll på sina vänner och bekanta. Det syns om de har varit inne. Dagböckerna berättar om vad de håller på med. I stället för att ringa och fråga finns informationen där gratis, säger Vivi. Då en vännerrelation etablerats går vägen till kompisarnas krypin direkt via den egna vännerlistan. Kajsa tycker att det är speciellt behändigt om någon kompis har ett långt lunarnamn, då kan man klicka på det i vännerlistan för att komma till kryptiet i stället för att skriva in namnet i LunarStorms sökruta. Merit har valt ut sina vänners dagböcker med *Bevaka*-funktionen vilket gör att hon ser i sitt eget krypin om någon skrivit ett nytt inlägg och kan gå direkt med ett klick till inlägget. Gästboken får en kompletterande funktion till dagboken:

M: Eftersom vi är så splittrade många av oss, vissa är ju och studerar lite där och vissa här, så att man kan int'. vissa gånger ..så man sitter int' och frågar dem att "vad har hänt", "vad har hänt", att "har det hänt nåt" att då läser man dagboken att då har dom ju förstås kanske skriva [skrivit] eller berätta[t] om nån händelse att så då får man ju veta på det därifrån och vill man vet[a] nånting mer så då frågar man ju i gästboken av dem

8.3 "Att kolla in folk"

Vägen ut från kompisens krypin går ofta vidare till följande krypin, till kompisens kompis som kan vara en bekant person men som även kan vara någon man inte kommit i kontakt med tidigare:

Lilly: nå jag far till nån kompis eller nån så ..., man har ju vänner där, far jag och ser där och så har den linkar till sina kompisar och så far man nu vidare där, surfar vidare

I: så det är den här vännerlistan som du använder?

Lilly: jo, och så klickar man på linkar

Mia: jaa man kan gå in i nåns gästbok och så ser man vem som har skrivit där och så går man in på deras och så går man in på nån av deras vänner och så där ...

Då det är fråga om en obekant persons krypin börjar man med att ta reda på om det ändå kunde vara någon bekant eller bekants bekant eller om det finns ett bekant sammanhang att placera in personen i. Om presentationen inte ger några ledtrådar är det vännerlistan som granskas. Den avgörande frågan här är inte hur många kamrater som finns utan vilka som är där i listan och av speciellt intresse är att hitta en gemensam kamrat. Fanny säger att om hon ser att skolan är densamma som hon går i kan hon via vännerlistan ofta reda ut vem personen är i verkligheten. *Prylarna* som är ett fotoalbum kan också innehålla bilder med gemensamma bekanta. Om ingen gemensam bekant hittas tar mångens intresse slut men att titta på ett krypin kan vara en bra början till att inleda en bekantskap "*in real life*", anser Bo. Gunilla ser gärna på obekanta personers krypin. Hon fascinerar av hur olika människor löser sina relationer. Det får man reda på via gästböckerna och dagböckerna. Att kunna läsa om människor utanför den egna kretsen, människor som ingår i andra nätverk är speciellt intressant men väcker blandade känslor. Gunilla berättar aningen generat:

G: /.../ ibland så känns det kanske lite så där att borde man egentligen läsa dom, kanske liksom vet int' att jag läser om dom och så där när man är så anonym i alla fall liksom [otydligt] vad manne dom

egentligen ska tycka men å andra sidan så skriver dom ju helt öppet på nätet så att andra kan läsa.

De publika rummen i LunarStorm kan också utgöra inkörsportar till personers krypin. Genom att surfa runt kommer en medlem kanske in på klotterplanket som är en anslagstavla där vem som helst kan klottra ner en rad eller nunor som visar bilder på senast inloggade. Meddelanden på Lajv, som är en betaltjänst, är något som ingen kan undgå att se. Ovanom krypinets funktioner finns en rad till vilken man kan sända ett kort meddelande som därmed blir synligt över hela sajten. Då någonting udda, spännande eller oförståeligt, som Malin säger, fångar blicken går man in och tittar på personens krypin och skriver kanske något. Malin berättar, smakande på orden, att hon minns att det var någon som skrev "lingonrabarber med hallonsmak" på Lajv och hon skrev sedan litet med den personen. Vivi säger att det är när folk på klotterplanket skriver huvudlösa saker som "Jag har en rosa krokodil i mitt badkar" som man vill se vad det är för en person som skriver så. Det finns också repliker där i stil med "Jag har inga vänner, jag vill ta livet av mig", som folk bara känner att de måste svara på eller "håll Sverige svenskt" som skrivs för att provocera fram ett svar, fortsätter Vivi, medan standardrepliken "Jag har såååå tråkigt" knappast leder till något resultat. Alltid behöver inlägget inte vara så speciellt för att fånga uppmärksamheten. Markus tycker att klotterplanket är ett bra ställe att hitta nya bekantskaper. För honom räcker det med att någon plitar ner "skriv en hälsning till mig" och han kan inleda en bekantskap.

Charlotta gör den iakttagelsen att utgångspunkten kan vara bestämmande för vart hon kommer. Om hon är på nunor så kommer hon vidare till pojkars krypin, från klotterplanket kan hon gå till både pojkars och flickors krypin:

C: /.../alltså det är nog liksom så beroende på var man hittar det här namnet eller den här bilden eller varifrån man klickar in sig på dens sida. T.ex. om man som jag nu ibland brukar göra, om jag har tråkigt eller om jag int' har nånting och göra på LunarStorm, så brukar jag gå och se på nunor och då liksom så far jag ju nog och ser på de här pojkarnas bilder och liksom om det finns nån som jag tycker ser intressant ut så går jag dit [till krypinet] men ifall jag t.ex. sku läsa på klotterplanket och nån skriver där, vem än de liksom är, ifall det är en pojke eller flicka och skriver nånting som jag tycker låter intressant vilket det nu väldigt sällan gör, men så klickar jag nog in mig dit fastän det är en flicka.

Det är viktigt att något skall fånga uppmärksamheten för att man skall forska vidare. Vivi säger att man inte får en andra chans på Lunar, det är inte ofta man hoppar in på samma människas krypin två gånger om

man inte har kontakt med den eller om det inte sker av misstag. Vivi understryker fotografiets betydelse och korta koncisa presentationer för att underlätta rundsurfandet.

I: Vilken del av kryptinet tycker du att är viktigast?

V: Nå om man ska var riktigt ärlig så det är nog foto[t]. Folk ser ju direkt på foto

I: Du tycker det ja?

V: Jo, för att oftast är det ju så att man går in på nåns sida, det finns ju så att man kan välja nunor att man kan gå och se på folks nunor så går man ju och klickar vet du så där på dom och ja jag tycker för att int' ork[ar] folk läsa ens liksom en halv sida text så där rabbel babbel om en människa som man int känner utan då ska det va kort och koncist och så ser man vem människan är och så kan man där nere finns ju en sån där ruta som är så där vet du vad ska man nu säga civilstånd vet du ogift eller vet du singel eller så där att hur man bor och var man bor och så där att jag tycker just det här var man bor, hur gammal man är, foto och så där det ska nog vara ganska så där för folk hoppar runt ändå så mycket att folk ork int sitta och läsa tror jag /../

8.4 "Att sträcka sig ut och ta kontakt med andra"

Att pyssla i sitt kryptin, ändra i presentationen, skriva dagbok eller surfa runt och titta i andras kryptin, läsa vad som står på klotterplanket, titta på nunor m.m. är sysselsättningar som kan utföras utan att vara i kontakt med andra även om många av dessa aktiviteter utmynnar i en hälsning i gästboken. En stor del av LunarStorms aktiviteter består dock av interaktioner med andra. Att det finns regler för dessa interaktioner framkommer då det med Malin blir tal om trivsel på LunarStorm:

I: Va' är det som gör den så trevlig?

M: Det är väl regler ... att det finns nån form av regler i alla fall. Att det är så mycket kompisar där.

I: Nå, de här reglerna, va' är det för sorts regler som finns där?

M: Nå att man int' ... om nån är elak måst[e] man anmäla det så tar dom bort kryptinet

Andra informanter specificerar det mera: man får inte kränka eller trakassera andra, skriva rasistiska inlägg, använda svordomar eller idka mejlbombning mot någon. Malin tillägger här till ännu att man inte får ge ut sig för att vara en annan person eller göra copyrightbrott d.v.s. använda sig av bilder som andra har copyright på. För övrigt är tillvaron fri. "Skriv vad du vill men du tar sen ansvar för det", sammanfattar Tomas. Att ta ansvar för vad man skriver betyder att man är beredd att förstå att ens handlingar har konsekvenser.

För att komma i kontakt med andra kan det räcka med att skriva någonting i sitt krypin. Att skriva vad man tycker om och inte tycker³⁷ om kan skapa diskussioner när andra kommer och tittar i ens krypin och har helt andra åsikter, säger Bill. Likadant kan det fungera då någon har samma åsikt. Lillemor såg att en person hade samma favoritfilm som hon själv och då fick hon anledning att skriva något om det åt honom vilket blev upptakten till en hel del gästboksinslägg och mejl. Att visa att man har motgångar inbjuder också till respons:

I: /.../ så det finns såna som visar att de är lessna på lunar då?

Frida: Ja-a nog finns det det nog

I: Finns det nå annat man kan göra då?

Frida: eller så finns det nog de som är som om nånting har hänt så då kan de som börja skriv[a] på deras [sitt] krypin som allting är som skit, typ eller nånting sånt,

I: om man ser ett sånt krypin så?

Frida: så om man som känner de[m] kan man ju som fråg[a] varför det och va' har hänt nu och så där och visa att man bryr sig

I: hm, är det här nånting som du tror att du själv sku' använda dig av om det händer nånting tråkigt åt dig att du... sku' du gå och skriva det på ditt krypin då?

Frida: jo, jag tror nog det.

Dagboksskrivandet kan rikta sig lika mycket ut mot en läsande publik som det kan vara ett sätt att fästa egna tankar eller notera händelser för eget bruk:

I: Va' sku' du säga att den här dagboken har för funktion egentligen på nätet, varför lägger man ut sånt?

Alice: nå först för att man får riktigt skriva ner djupa tankar om nånting vilket då också kan fungera som ett sätt att få kontakt med andra eftersom andra får ju fa[ra] och läsa. Om dom tycker att den här har klyftiga funderingar så kan man ju ta kontakt då så på det viset är det ju bra om man vill ha kontakt med andra människor för att skriva så där.

Det bästa sättet att få kontakt är, enligt Alice, att själv sträcka sig ut och ta kontakt med andra för då finns det sådana som sträcker sig lika mycket tillbaks. Att sträcka sig ut kan innebära ett enkelt gästboksmeddelande som man kan förvänta sig att få svar på av den man skrev meddelandet till. Meddelandet kan emellertid få ett gensvar av någon annan som ser det också. Niklas förklarar gästboksläsandets anatomi:

37 Har ofta formen av listor, s.k. gillar/gillar inte listor

N³⁸: /.../he fa ju som så de att säkert.. att min kaveris flickväs kaveri har varit på sin kamrats [gästbok] och ha sitt att det här min kompis har skicka nåting åt henna och furit på honom [hans gästbok] och ho a sitt att jag har skicka honom och så har hon furit på mitt [krypin].

I gästböckerna är tröskeln låg att kontakta andra. Kajsa berättar att hon där kan skriva till personer som hon inte vågar eller ids prata med i verkliga livet. Bill påpekar att man kan skriva ett gästboksintlägg åt vem som helst, det är ungefär som att på gatan hälsa på och inleda en diskussion med någon som man aldrig sett förr. Skrivna inlägg skapar förväntningar om svar och då svaret uteblir kan det leda till känslor av besvikelser. Att svara på inlägg är ett sätt att visa vänskap. Sara svarar på frågan om hur ofta det är brukligt att ha kontakt med sina LunarStorm-vänner:

S: nå några gånger i veckan så där att man kanske blir lite sur ... att man undrar varför har han inte skrivit och så går man och tittar till krypinet och "jaha han har vari[t] inloggad och han har inte skrivit någonting till mig".

Vännerförfrågan kan ge upphov till en del förhandlingar. Lillemor säger att hon alltid vill prata med en person först innan hon etablerar en vännar-relation med någon som hon inte känner ordentligt i verkligheten. För att kunna definiera en relation till någon kan det behövas ett tiotal mejl. Då Håkan får en vännarförfrågan går han in och kollar förfrågarens krypin. Ibland granskar han hur han gjort sin vännarkategorisering, vem han har som vän och lunarvän för att veta hur han skall besvara förfrågan. Om det är någon som han inte känner kan han föreslå ett byte av kategorisering.

Klotterplanket och gästböckerna kan bägge användas för att få information. Genom att skriva ner en fråga får man svar tillbaka direkt:

Vivi: /.../om man vill ha information nånstans ifrån så går man och skriver det på klotterplanket så kommer det oftast nån som skriver tillbaks. T.ex så enkelt som att jag fråga att "Vet nån vad det är för artister på Roskilde i år?" Bara för att jag hade inte nånting och göra så skrev jag dit det och så tog det en par sekunder så hade jag en fyra olika inlägg där som dom skrev "gå och se hit och gå och se dit!" så vet du ... eller dom gav konkreta förslag att just det också information att man får ju därifrån en hel del om man nu orkar bekymra sig om det.

38 Niklas: /.../det går ju som så där att säkert.. att min kamrats flickväs kamrat har varit på sin kamrats [gästbok] och har sett att det här min kompis har skicka nånting åt henne och har farit på honom [hans gästbok] och hon har sett att jag har skicka [någonting] åt honom och så har hon farit på mitt [krypin].

Alexander utreder hurudana frågor man kan få svar på i en gästbok. Han karaktäriserar dem som alldagliga:

A³⁹: int' äre ba frågorna he kan ju nog va ba tode allvarlig ba.. näh alldaglig

I: alldagligt

A: och int' allvarligt. Ska vi säg typ tode ba "morjens va ska du gö på fredag" eller na tode "vare skick?", "vare skick blabla bla?" var man no va eller nå sånt därant typ då "he va skick på lördan" eller att "får ja bränn hede spele av dig?" eller na såde att eller "gick e bra i provet för dig?" eller tode tode riktigt vanligt bara.

LunarStorms diskussionsgrupper, Diskus, där en mängd olika ämnen diskuteras kunde vara ett utmärkt ställe för att hitta likasinnade och kommunicera med dem. Emellertid är det dock vanligare bland informanterna att inlägg endast läses som tidsfördriv de gånger som Diskus besöks. Endast tre av informanterna deltar i diskussionerna själv med en viss regelbundenhet genom att skriva inlägg men ingen av dem rapporterade om några fortsatta kontakter utanför diskussionsgruppen. Chattrummen på LunarStorm var heller inte något som informanterna lockades av. Det förekom påpekanden om att det finns både diskussionsgrupper och chattrum som är bättre ute på nätet.

Lek och skoj

Att sträcka sig ut mot andra antar ofta lekfulla former. Malin har skapat en klubb som, till skillnad från de flesta andra klubbar, även har en viss verksamhet. Klubben är ett stall och medlemmarna i klubben får en häst att sköta om. I gästboken avlägger medlemmarna rapport om att de matat, pysslat om eller varit ut och ridit med sin häst. För att få medlemmar till klubben går hon från sitt stall in på andra stallklubbars sidor och vidare in på deras medlemmars krypin och skriver i deras gästböcker. När dessa medlemmar kollar vem som besökt dem får de upp ögonen för hennes klubb och tittar kanske i sin tur in där och blir medlemmar. Ett annat sätt är att inloggad från stallet skriva på klotterplanket.

Fanny hittade på att börja tiggas *PRO*. Eftersom *PRO*-tjänsten inte kan beställas från en mobiltelefonanslutning i Finland försökte hon få medlemmar med svensk anslutning att ge henne *PRO*. "Skriv i min gästbok så får du *PRO*" kan det stå som Lajv-meddelande vilket fick Fanny att skriva i personens gästbok och berätta att hon inte kan köpa *PRO* från

39 A: int' är det bara frågor det kan ju nog vara bara något allvarlig, ba.. näh alldagligt
I: alldagligt

A: och inte allvarligt. Ska vi säga typ sådant bara "morjens, va' ska' du göra på fredag?" eller något som "var det häftigt?", "var det häftigt blabla bla?" var man nu var eller nåt sådant där typ "det var häftigt på lördagen" eller "får jag bränna det där spelet ditt?" eller något sånt där "gick det bra i provet för dig?" eller något något riktigt vanligt bara.

Finland och att det därför är synd om henne. Detta hade som resultat att Fanny fick *PRO* i gåva för flera månader vilket noterades bl.a. av Frida som gjorde likadant, att "hitta på en snyfthistoria", med samma framgång.

Vivi berättar att hon lekt med att fånga andras uppmärksamhet på klotterplanket:

V: /.../ och nu märkt jag också att det är nu så många där som är och liksom söker partner liksom för att jag skrev, bara för att kolla det där, så skrev jag en gång liksom att "ja-a det finns nu inget snyggare än en man med skäggstubb" skrev jag in dit och jag lovar att inom, jag for och se på mina besökare, ti[e] tjugo sekunder efter det där och där hade varit sju människor in och se liksom vad det är f.. och det var liksom så där att alla var män så där i åldern 20–25 vet du och vissa skrev ju så där "ja ja då tycker du ju nog om mig" vet du så där ha ha haa

I: ja

V: så där fjant [skratt] [otydligt] roligt visserligen.

Gästböckerna är också en plats för lek och skoj. Tomas säger att gästboken är främst så där "hej, hej, fjoms, fjoms", det är inte så viktiga grejer. Vivi förklarar att det är speciellt bekanta emellan som det blir ett fjan-tande i gästboken. Sådana som man känner endast via LunarStorm blir det mer formellt i stil med "hej, bla bla bla hur är det med dej?"

Provokation, trakasseri och utanförskap

Att skoja med kompisar kan få mycket utmanande former. En informant beskriver det som att "halvjäklas" litet eller att "kompisjävlas". Då kan man skriva något i gästboken typ "Lite du är udda!⁴⁰". Också med obekanta kan man få till stånd provocerande interaktioner. Samma informant beskriver hur han och en kompis munhöggs med en flicka på Banana Island-communityn och var ganska provokativa mot henne, allt medan hon gav svar på tal:

I: jo, hm, så det va roligt då liksom att?

N.N.1 ⁴¹: ja, no va he ju lite spännand tode så no ser man, ha ja fått naating av hode no och så får man läsa och så får man [otydligt] och så komber e na riktig jävlot och så får man böri bered se på va man ska skriv och så äre [otydligt] men int är e nå ofta int

40 Attan, vad du är konstig!

41 ja, nog var det ju litet spännande att se, har jag fått någonting av henne nu och så får man läsa och så får man [otydligt] och så kommer det nå riktigt jävligt och så får man börja bereda sig på vad man ska skriva och så är det [otydligt] men inte är det nå ofta inte. I: hm?

N.N.1: int' går man och muckar me nån så där direkt, det är nog ganska så onödigt.

I: kommer nån och muckar med dig då?

N.N.1: nä, om nån gör det så jävlas man tillbaka.

I: hm?

N.N.1: int gar man och muckar me naan såde direkt, he no ganska onödigt

I: kommer nån och muckar med dig då?

N.N. 1: nä, om naan gö he så jävlas man tillbaks

Samtalet handlar också om att vara otrevlig mot andra på nätet. Efter en stund ger han ett exempel:

I: brukar du va' lite otrevlig i bland?

N.N.1 ⁴²: na, int' är ja, ja e int' så int' riktigt.. janå typ hm om jag bruk va otrevlig.. jag vet int'

I: eller provocerar du?

N.N.1: nä nä, int' bruk jag gö he, jonå he va väl naan som va na som kalla sig ti na tode zigenare eller naating, så hadd jag väl skrivit "jäkla tattar[e]" åt a naa tode int veit ja om jag är na meir otrevlig än så de riktigt

Ordväxlingen kan tidvis bli väldigt häftig. En annan informant berättar om det närmaste han kommit en otrevlig situation på LunarStorm:

N.N.2: /.../det va' nog en som tyckt att han sku' ta och få mig bannad [utslängd] från lunar

I: jaha

N.N.2: jag hadd [hade] sagt åt honom.. han hadd [hade] väl sagt nånting åt mig då först så hadd [hade] jag sagt åt honom att "säg nånting mera och jag slår dig på käften nästa gång jag ser dig" så då tyckt[e] han att det där va[r] en anklagelse och liknande, då tyckte han att han sku ha mig bannad [utslängd] så då sa jag att "försök bara" för att jag vet nog att så mycket att int' sku' du få mig bannad [utslängd] för den där lilla saken. Så int' va[r] det nå mer än det.

Alla svarar inte på provokationer. Kajsa noterar att de förekommer men bryr sig inte om dem och Charlotta ser dem som ett nödvändigt ont som man måste lära sig att hantera:

I: är det liksom solsken jämnt på lunar?

K: nä, int' vet jag, jag vet int'.. egentligen för nog finns det ju såna som skriver liksom med flit som skriver fräckt åt folk och så där men de[m] så svara[r] man int' åt i så fall eller så bryr man sig int' om det och så skickar man åt dom som man vill, som jag riktigt är kompis med

42 N.N.1: Nä, inte är jag [det], jag är inte riktigt.. , ja nå typ hm om jag brukar vara otrevlig? Jag vet inte.

I: eller provocerar du?

N.N.1: nä nä, inte brukar jag göra det. Jo nå, det var väl nån som kalla sig för en sån där zigenare eller nånting, då hade jag väl skrivit "jäkla tattar" åt honom något sänt, inte vet jag om jag är nå mer otrevlig än så där riktigt

C: /.../ ja det är klart att man får så här sjuka mejl och så där men det är ju liksom det får ju alla och det är ingenting att bry sig om, det gäller bara att int' ta saker personligt men det är just det att det är farligt för att alla kanske int' kan liksom göra så att.. att det kanske finns folk som tar saker personligt

I: jo, är det på Lunar du har fått såna mejl eller är det också ...?

C: jo, alltså nog har jag fått liksom både gästboksinlägg liksom från såna här, ja vad man nu ska kalla dom, snuskgubbar men att det är liksom det finns ingenting och göra åt det egentligen, jag menar jag tror int' man kommer bort från det på någo sätt dom kommer alltid att finnas, man måst bara lära sig att hantera dom på rätt sätt.

Otureliga upplevelser kan vara en orsak till begränsat deltagande. En informant berättar att han besökt chatten endast ett fåtal gånger eftersom han kände sig utstött p.g.a. att han var enda finländare där. De övriga chattdeltagarna upptäckte det och gaddade ihop sig mot honom och "skrev en massa ord", som han uttrycker det. En annan orsak till att låta bli att använda en funktion kan vara bristen på gemensamma samtalsämnen. En sportintresserad informant upplever det som ett dilemma på Diskus att det bara är svenska spelare som diskuteras och dem är man inte så insatt i. Det är heller inte så roligt att diskutera sportgrenar som Sverige toppar och Finland är usliga i, säger hon. Hon deltar därför inte alls i diskussionsgrupperna eftersom hon inte kan diskutera det som ligger henne varmast om hjärtat. En annan informant betonar samma svårigheter vad gäller internationella chattar där folk från olika länder inte har någonting gemensamt att tala om. Hon tar som exempel sin egen musiksmak, finsk musik som svenskspråkiga inte brukar intressera sig för.

Alexander för fram ett självförvällat utanförskap: "Om man inte gör sig hörd, blir man inte hörd". Då det är upp till 30 000 personer inloggade där, varför skulle någon fastna just för en och tycka att man är intressant. Om man inte gör något själv blir man utanför, säger han. Vad är det då man skall göra?

A⁴³: Man ska ha åsikter och man ska lägg inlägg och man ska skriv mycket, mycket skitsnack ska man tala och vara ... liksom som då håller man nog det. He ju tillbaka tid bara

I: jo

43 Man ska ha åsikter och man ska skriva inlägg och man ska skriva mycket, mycket skitsnack ska man tala och vara ... liksom som då håller man nog det. Det är bara att gå tillbaka dit bara.

I: jo

A: men inte är det ju något problem om man orkar men nog kan det ju vara litet så där halv dumt ibland att bara skriva nånting så där men för det mesta går det bara att ... man ska skriva nånting.

I: hm

A: man skriver nå[got] smått bara int' vet jag ...

A: men int' är e ju he na problem om man ork men nog kan he ju va lite tode halvt dumt ibland ti ba skriv naating ti ba skriv naating såde men för he mesta gaar e ba ti ... man kan skriv naa

I: hm

A: man skriver nå smått bara int vet jag ...

8.5. Sammanfattning och diskussion

Den första tiden på LunarStorm kännetecknas av en upptäcktsiver som kan liknas vid de känslor som ungdomarna i Maczewskis (2002) undersökning berättar om att de hade då de bekantade sig med Internet. På LunarStorm kan känslan av att vara överväldigad av många nya möjligheter tacklas genom att utforska miljön och ”göra allt man kan trycka på”. Det är i detta läge som statussiffran, som finns i varje krypin, får sin betydelse. Den är ett hjälpmedel i designen för utforskandet av gemenskapen. Statuslistan, som förtecknar de aktiviteter som bygger upp statussumman, visar både på vilka funktioner det finns att utforska och, i de mycket aktiva lunarnas krypin, vilka aktiviteter som ökar poängsumman bäst. Statussiffran uppmuntrar till att pröva på funktioner och då själva provandet belönas med ett utslag i statussiffran flyttas fokus från ett korrekt användande av funktionen till själva utforskandet av funktionen. Att skriva punkter och streck i dagboken eller att skriva fler inlägg i gästboken än man tänkt kan vara ett led i ett sportande att samla på status och tävla med kamraterna. I likhet med Solomons (1993) undersökning av barns användning av en OPAC-katalog finns här både ett utforskningsmoment och ett tävlingsmoment. Vägen in i gemenskapen, från upptäcktsiver till rutinartad användning, underlättas genom lek och positiva upplevelser för den som vill utnyttja statussiffran.

Det finns många olika funktioner att utnyttja på LunarStorm men det är framförallt i början av ett medlemskap som dessa utforskas. Efterhand begränsas användningen både vad gäller innehåll och funktioner och deltagandet blir en alldaglig rutin som kan uttryckas enkelt i stil med ”att skriva med folk och prata”. Nya funktioner som introduceras i miljön kan bli onoterade då användningen fokuserats och intresset för att hålla sig à jour med vad som händer i miljön saknas. Rutinen är strategin för att hantera mångfalden i miljön. Dess längd kan vara individuellt utformad, strukturen är densamma. Efter besvarandet av dagens fråga kollar inkomna inlägg, som kan besvaras genast eller senare, därefter besöks kompisars och besökares krypin. Ett tredje steg är att titta runt i gemenskapens publika platser eller pyssla i sitt eget krypin.

I början av medlemskapet söks kamrater och bekanta upp. Här är det inte LunarStorms sökfunktioner som används mest utan det är kamraters vännerlistor, gästböcker och presentationer som utnyttjas. Det är i

detta sammanhang som vännerlistans funktion tydliggörs. Den tjänar som en viktig informationskälla vilket förklarar varför det är så viktigt att informationen i den är korrekt, vilket framkom i avsnittet om identitetsetableringen. Med vännerlistans hjälp hittas kamrater men den kan också användas till att identifiera obekanta personer, ibland via kompletterande uppgifter i presentationen. Det blir ett tidsfördriv och nöje att reda ut vem någon är.

Besök till funna kompisars och bekantas krypin blir sedan ett viktigt led i rutinen på LunarStorm och den information som finns tillgänglig i kryptinet ger en bild av kompisarnas vardagsliv som är föränderlig. Dagboken uppdateras, gästboken får nya inlägg, vännerlistan växer, presentationen uppdateras, vilket gör det både möjligt och intressant att kontinuerligt följa med vad som händer i kompisarnas liv. En del av denna information utgörs av det som innehavaren av kryptinet har avgett, som av Hektor (2001, s. 81) benämns att formulera och publicera; en del av informationen kommer av att beteenden kan observeras och av att dessa beteenden är registrerade, vilket enligt Bates (2006) handlar om innesluten information – det varaktiga resultatet av utspelad information. Det är framförallt i gästböckerna där sådan information innesluts och den ger uppgifter om mänskliga relationer på ett sätt som i det verkliga livet endast kan uppfattas i form av utspelad information.

Då vistelsen på LunarStorm betraktas som en del av en mer omfattande Internetrutin kan man förstå att speciellt för höganvändare av Internet kan besöken till kompisarnas krypin strukturera dagen, med början från den tidiga morgonen före skolan, över eftermiddagstimma efter skoldagen till den sena kvällen före sänggåendet. Där användningen både är hög och bred är kompisprogrammen i gång i bakgrunden och kompletterar LunarStorm-vistelsen. I dessa fall börjar aktiviteten mera ha karaktären av att leva tillsammans än av att bara hålla sig uppdaterad om vad som sker.

Aktiviteter på LunarStorm för in medlemmarna även på obekanta personers krypin. Vid sidan av *att hålla koll på folk* är det ett nöje *att kolla in folk*. Att kolla in folk kan bl.a. innebära att försöka placera in personen i ett sammanhang, hitta gemensamma beröringspunkter men det kan också betyda att intressera sig för personen, ev. i syfte att inleda en bekantskap i verkliga livet eller i syfte att studera personer som hör till andra kretsar än ens egen.

Vägen till obekanta personers krypin går ofta genom de egna kamraternas krypin. Den obekanta är då kompis till en kamrat och kamraten blir därmed en garant för att han eller hon är pålitlig. Då man själv inte har kunnat bekräfta uppgifterna genom en jämförelse med hurudan personen är i verkligheten, vet man att kamraten har gjort denna jämförelse. Hänvisande till P. Wilson (1983, s. 14–15) får kamraterna rollen som

kognitiva auktoriteter i miljön och refererande till Davenport (2000) består aktiviteten av *social genombläddring* (social browsing), att hoppa från krypin till krypin i jakten på tillförlitliga personer.

De publika rummen kan också föra vidare till obekanta personers krypin. Då är det ofta det udda, spännande eller oförståeliga som väcker intresset för att gå vidare och se vad det är för en person som finns bakom ett Lajv-inlägg eller några rader på klotterplanket. Det kan emellertid också var enkla upprop om att få en hälsning i gästboken som noteras, om ett av medlemmens syften är att komma i kontakt med nya personer. Utseendet kan också vara det som fångar intresset, speciellt vid en hastig genombläddring då det kan kännas ointressant att läsa långa texter om obekanta personer.

Både att hålla koll på kompisar och kolla in folk kan göras utan att vara i kontakt med andra. Enligt Burnetts (2000) typologi av informationsbeteenden i virtuella gemenskaper är dessa former av ett icke interaktivt informationsbeteende. I rutinerna ingår emellertid även aktiviteter som består av interaktioner med andra medlemmar, enligt Burnett interaktiva informationsbeteenden.

Interaktion med andra kan uppstå p.g.a. något som en medlem skriver i sitt krypin, t.ex. i presentationen eller dagboken, och andra kommenterar. Det bästa sättet att komma i kontakt med andra är dock att sträcka sig ut utanför det egna kryptet. Den enkla regeln för att ha roligt är "ju mer man skriver, desto mer får man tillbaka att läsa". Gästboksinslag, mejl, vännerförfrågningar och inlägg på klotterplanket är de mest använda metoderna. Ett enkelt gästboksinslag inbjuder till svar från mottagaren men kan generera kommentarer från övriga läsare också.

Konkreta frågor kan ställas både i gästbok och på klotterplanket. Gästboken är till för det personliga, alldagliga, vardagslivet – "Vad skall du göra?", "Hur hade du det i lördags?", "Hur gick det i provet?" m.m., medan klotterplanket kan användas för vilka frågor som helst, t.ex. "Vet nån vad det är för artister på Roskilde i år?" En väsentlig skillnad är det dock mellan dessa exempel. Gästboksfrågorna beskriver ett mycket typiskt drag hos gästboksinsläggen, medan sättet att använda klotterplanket som ett informationssökningssystem endast är ett exempel på vad man kan skriva på klotterplanket. För Vivi som skrev ner Roskilde-frågan var det mera ett tidsfördriv och ett sätt att kommunicera med de andra medlemmarna på klotterplanket än ett sätt att söka efter information. Klotterplanket framstod i informanternas berättelser primärt som ett ställe för att dra uppmärksamheten till sig, visa att man finns på LunarStorm och det var inte ett ställe som låg i centrum för deras deltagande i gemenskapen. Enligt Savolainen (2001) kan diskussionsgrupper på nätet tjäna som källa för informationssökning. LunarStorms diskussionsgrupper Diskus var däremot inte ett ställe som informanterna vände sig till utgå-

ende från konkreta informationsbehov. De få som med en viss regelbundenhet deltog i diskussionerna verkade mera intresserade av att skriva inlägg än av att försöka få svar på specifika frågor men inga exempel på fortsatta kontakter mellan diskussionsdeltagarna rapporterades. De som läste inlägg då och då gjorde det som ett tidsfördriv och inte för att anlita en informationskälla.

Interaktionerna på LunarStorm präglas ofta av en lekfullhet som framträder då medlemmarna använder sin kreativitet på olika sätt: att fiska medlemmar till sin klubb, att ägna sig åt byteslekar – ett gästboks-inlägg för PRO-funktionen i en månad, eller att skoja med kompisarna i gästboken. Förutom att roa har denna lekfullhet förmodligen en mycket viktig funktion. För Oldenburg (1999, s. 16) är lekfullheten ett väsentligt drag hos umgänget på ”den tredje platsen”. Att vara införlivad i ett lekfullt umgänge är det främsta tecknet på att vara införlivad i en gemenskap.

Umgänget på LunarStorm styrs av regler som skapar trivsel och trygghet: man får inte kränka eller trakassera andra, inte skriva rasistiska inlägg, inte använda svordomar, inte idka mejlbombning eller göra copyrightbrott. Utöver dessa regler råder en generell princip: ”Skriv vad du vill men ta ansvar för det”. Reglerna är allmänt accepterade men trots det kan umgänget med andra få mycket utmanande former. Gränsen mellan å ena sidan skoj, å andra sidan provokationer och trakasserier kan vara hårfin. Att skriva ”lite du är udda⁴⁴” i en kamrats gästbok kan uppfattas som en inbjudan till en ordduell. Inlägget ”jäkla tattar[e]” kan ha skrivits med samma intention men strider mot rasismregeln. Hur kan då ett sådant beteende förklaras? Virtanens (1972, s. 93–94) undersökning av 50- och 60-talens gårdsgemenskaper visade att förolämpningar och retande präglade umgänget där och förekom i många olika former. En funktion, eller orsaken till att beteendet tolererades, var att det erbjöd omväxling och skapade dramatik. Virtanen (1972, s. 223) förklarar emellertid beteendet med att hävda att det existerade en färdig tradition som hon kallade för *självjämförelse* (itsevertailuperinne) och att det i denna tradition söks lämpliga objekt. För detta ändamål duger varje kamrat som inte är alltför storvuxen eller hetlevrad. Väsentligt är att jämförelsen med andra sker enligt en egen måttstock och inte enligt mönster som vuxna ritat upp. En intressant skillnad finns det dock mellan Virtanens gårdsgemenskaper och LunarStorm-gemenskapen. En norm som styrde umgänget på gårdarna var att skvallrande till vuxna var absolut förbjudet och bestraffades hårt av gruppen. Det värsta brott en medlem i gemenskapen kunde göra sig skyldig till var att utnyttja utomstående hjälp vid angrepp (Virtanen, 1972, s. 124). På LunarStorm tycks tröskeln vara låg att anmäla överträdelser och det verkar inte finnas några sanktioner som drabbar anmälaren.

44 Attan vad du är konstig!

Utmaningarna i LunarStorm-miljön är inte så olika utmaningarna i det verkliga livet. Snuskgubbarna finns på båda ställena och utgör ett hot i miljön men i den elektroniska miljön kan ”den som skriver fräckt” tacklas genom att ignoreras. Utanförskap kan uppstå i olika situationer och av olika anledningar. På LunarStorm kan utanförskap innebära att man är ensam på chatten utan kompisar, att inte hitta gemensamma samtalsämnen med de andra medlemmarna eller att man inte är tillräckligt aktiv själv. Kravet på att vara aktiv och att hitta gemensamma samtalsämnen kan leda till att det man skriver är rena rama struntet men skrivandet är en viktig överlevnadsstrategi i gemenskapen.

För att återgå till resonemanget kring Burnetts (2000) typologi av informationsbeteenden och närmare granska de interaktiva beteendena måste det konstateras att hans vidare indelning av de interaktiva beteendena är svår att tillämpa på LunarStorm-interaktionerna. Burnett (2000) indelar det interaktiva beteendet i två typer, fientligt interaktivt beteende och samarbetande eller positivt interaktivt beteende. Bland fientliga interaktiva beteenden nämner han personliga angrepp avsedda att såra, avsiktliga provokationer, s.k. trolling, massutskick och cybervåldtäkt. Det samarbetande beteendet indelas i beteenden som inte är speciellt informationsorienterade och beteenden som är direkt relaterade till informationssökning eller informationsförmedling till andra medlemmar i gemenskapen. Till beteenden som inte är speciellt informationsinriktade räknar han lustigheter och skvaller, humoristiskt beteende såsom ordlekar och andra typer av lekar och empatiskt beteende såsom emotionellt stöd.

Svårigheten med att tillämpa Burnetts (2000) typologi ligger i att det på LunarStorm kan vara svårt att se skillnaden mellan det fientliga och det positiva. Provokationer t.ex. kan vara avsiktliga men behöver inte, även om gränsen är hårfin, vara fientliga då de sker lekfullt kamrater emellan i syfte att utmana till en interaktion. För en utomstående som läser sådana inlägg kan det vara svårt att se vad det är fråga om. Vad gäller den följande indelningen i det som är informationsorienterat och det som inte är det kan följande noteras: de beteenden som av Burnett beskrivs som inte speciellt informationsorienterade är i själva verket mycket informativa i LunarStorm-miljön, då de ses i relation till vilka personer som är involverade. Frågor som kan besvaras genom att studera detta beteende är t.ex. ”vem skämtar med vem?”, ”vem tröstar vem?”, ”vem skvallras det om?” och svaren ger pusselbitar till bilden av den sociala struktur som sakta växer fram för betraktarens ögon. Att här skilja ett socioemotionellt beteende från ett informationsrelaterat bidrar inte till någon djupare förståelse för interaktionerna på LunarStorm.

LunarStorms erfarenhetsvärld är mångsidig och allt annat än slätstruken. Känslorna kan växla mellan å ena sidan glädje, överraskning,

förundran och spänning, å andra sidan besvikelser, utstötthet och utanförskap. Den centrala scenen för mycket av det som händer i gemenskapen är gästböckerna, de utgör ett av ställena där man spårar bekanta, där man håller koll på kompisar, där man frågar om deras dagliga liv, där man ser hur de umgås med andra kompisar, där man kollar in folk, där man ser hur de löser sina relationer, där man kontaktar obekanta, där man skojar med kompisar och där man kan bli utsatt för provokationer. Det är ingalunda förvånande att gästböckerna i all sin mångsidighet nämns av många informanter som den absoluta favoritfunktionen.

9.

Relationer

9. Relationer

9.1 Vem vill jag umgås med på LunarStorm och varför?

Det fjärde temaområdet "Relationer" berättar om informanternas relationer till andra medlemmar i gemenskapen men också om hurudant förhållandet mellan dessa relationer och relationerna i verkligheten är. Aktiviteterna i gemenskapen gynnar interaktioner mellan medlemmar och för samman vänner, kompisar, kompisars kompisar, bekanta och obekanta men relationerna som finns i gemenskapen är inte alla av samma värde och betydelse. Då medlemskapet oftast har uppmuntrats av en kamrat och syftet med att ansluta sig till gemenskapen för det mesta är att umgås med de egna kompisarna, får kamraterna en särställning bland övriga lunarmedlemmar vilka t.o.m. ibland undviks. Sara begränsar sitt umgänge till dem hon träffat förut och säger att hon inte diskuterar med helt främmande människor. Kajsa bryr sig inte om att söka reda på medlemmar med liknande intressen som hon själv har:

K: Nä, det är väl helst såna kompisar på Lunar som jag känner liksom på riktigt och vet vem de är, så jag vill int' ha nå riktigt många såna här som int' jag alls vet vem de är.

De flesta har ändå i något skede av sitt medlemskap prövat på att odla kontakter med obekanta men tröttnat i något skede. Merit talar om att *lösa kontakter* i längden blir tröttsamma och att det finns en gräns för vad man orkar med. För någon kan t.o.m. en enda sådan kontakt vara för mycket. Tomas berättar att han hade en mejlkompis på LunarStorm som han inte orkade hålla kontakten med för att han ansåg att det var så krävande. Alice beskriver kontakter med obekanta som flyktiga, ytliga och tidsbegränsade. Man har kontakt en tid och så orkar man inte mera. Då kontakten bryts är det igen ingen katastrof, påpekar Vivi, det är bara roligt att prata en tid. Merit klagar på att samtalsämnen efter en tid börjar tryta. Niklas pratar om hur tunna hans kontakter till svenska lunarmedlemmar är:

N⁴⁵: jag veit int om jag har så mytji kontakt med dem [svenskarna] heller. Man frågar ba hur e i sverige och de här grejorna

I: jo

N: int e he na meir.

45 N: jag vet inte om jag har så mycket kontakt med dem [svenskarna] heller. Man frågar bara hur det är i Sverige och såna saker

I: jo

N: Inte är det något mera.

Vid umgänge med obekanta måste samtalsämnet väljas med omsorg. Malin har lyckats hitta ett som är gångbart och ger exempel på hur kontakten med obekanta skiljer sig från kommunikationen med bekanta:

M: Jag vet int' det är nog olika. Såna som jag känner så kan jag ju prata om om saker som händer liksom, t.ex. med mina kompisar kan jag ju prata om avslutningen och sånt dánt [sådant][otydligt] dom som jag int' känner dom pratar jag väl bara ... ja-a med dom kan jag int' t.ex. säga "ja om tre dagar är det avslutning" sen dom förstår ju int' dom vet ju inga [inte] vad jag menar

I: Ja så det är andra saker du pratar om med dom? Va är det för sorts saker som man pratar med såna?

M: Dom där som jag lärt känna från det där stallet, det är ju hästar.

Malins exempel pekar på det som gör umgänget med de egna kamraterna lätt – den gemensamma referensramen. Det finns emellertid också en annan aspekt som gör att umgänget med kamraterna är tilltalande, det är värdefullt för att de är tillförlitliga som informationskällor:

Bill: /.../ det finns alltid på nätet å sån här [också sådana här] film-databaser som man kan se och som har rösta [röstning] men att då är e [det] som en ... janå fast hundratusen har rösta[t] på filmen och som får en väldigt dålig kritik och så kan ändå kamraterna ändå tyck[a] att den här filmen är jättebra och sevärd så därför så litar jag mera på mina kompisar.

I ett avseende är emellertid diskussioner med obekanta att föredra. Då problem diskuteras har de ingen bakgrundsinformation och är inte inblandade i situationen:

Mia: Det beror på hurudana problem ... att jag ska nog int' ... att sku jag ha nå större problem så sku jag nog liksom villa [vilja] prata med nån helt på riktigt men att just sán[a] där små problem så kan också va lättare att prata med nån okänd att det kan ibland vara lättare också att prata med nån helt utomstående som int har en massa bakgrundsfakta eller en massa sidor att välja eller så här

I: jo, och det tycker du att du gör då nångång?

M: nå nån gång men att det är nog länge sen sist då och int' händer det ofta heller

Vad mera, de känner ingen i bekantskapskretsen som de kan föra informationen vidare till:

Mia: /.../ jag tror det är lättare och prata om saker också och prata om allt eftersom man kan [otydligt] eftersom dom int känner nån som man känner så det blir int sånt dánt rykte

9.2 Relationers utveckling

En outtalad målsättning för kontakterna med obekanta är att de skall leda till större kännedom om varandra. Då så inte sker blir kontakten meningslös, i betydelsen att den är utbytbar mot en likadan kontakt, och kräver mer än den ger. Markus, som hade som ett syfte med sin Internetanvändning att få en bredare vänskrets och även lyckades däri, förklarar att det tar mycket tid att lära känna varandra bra och att det kräver mycken möda: Man måste prata ordentligt och prata om allt möjligt för att det ska gå. Som ett verktyg för detta är det behändigast att använda ett kompisprogram vid sidan om LunarStorm och bereda sig på tidsåtgång.

Det verkar således vara möjligt om man satsar på det att komma närmare obekanta genom täta nätkontakter, dock tycks det krävas komplettering av möten i det verkliga livet för att relationen skall kunna utvecklas riktigt bra.

I: /.../ tycker du att man kan bli bra kompis med nån som man int känner?

Malin: ja, nog kan man väl bli kompis med en person som man aldrig har träffat men int' riktigt så här förskräckligt bra kompis, just därför att man aldrig har träffat den personen

Gunilla har träffat flere personer i verkligheten med vilka hon hade sin första kontakt på LunarStorm. Utvecklingen av relationerna avspeglas i vännerlistan:

G: jo, först va' vi väl *lunarvän* och så ändra' vi till *vänrelation* också sen blev vi *nära vän* också. Så det har gått framåt.

Framstegen går etappvis. Alices berättelse ger en bild både av utvecklingen på LunarStorm och i verkligheten:

A: jo, det är en flicka som som det där är några år äldre som det där läst[e] min dagbok en tid och så det där börja hon skriva åt mig sen på min gästbok som är härifrån stan och så tala jag väl med henne en tid och sen det där nu har har det blivit så att vi hälsar på stan och [otydligt] int' har jag nu gått och tala med henne ansikte till ansikte men jag har tala med henne på LunarStorm jo.

LunarStorm är inte enbart ett hjälpmedel för att ta steget från lunarvän till vän i verkligheten. LunarStorm erbjuder även möjligheten att korrigera bilden av en person man sett i verkligheten men kanske inte känner så bra. Fanny säger att sådana klasskamrater som hon inte är så bra kamrat med lär hon känna bättre då hon pratar med dem på nätet och ser dem i ett sammanhang utanför skolan. LunarStorm har gjort att hon har kunnat bli bättre kompisar med många i samma årskurs som hon själv, sådana som hon till en början bara kände till utseendet.

F: /.../ nog är man som det finns riktig många som jag har tyckt att vad hon där ser så där bimbo alltid så där [otydligt] som man tror att dom har en sån attityd men sen när man blir som kaveri [kamrat] med dem på lunar så är det helt annorlunda, då är de som jättesnälla

I: jaha

F: så det är riktig många jag har trott att som okej, ska du int gå med näsan lite högre opp i vädre ännu så där, men sen så är det som att de är helt snälla

I: jo, så man lär sig egentligen känna folk mycket bättre då?

F: jo [otydligt] nog mycket bättre

9.3 Den egna bekantskapskretsen

Ett syfte med att vistas på LunarStorm är att umgås med de egna kamraterna. I början av medlemskapet söker man därför upp dem och etablerar en formell vänrelation genom att gå in på kamratens krypin och klicka på knappen "*Bli vän med*". Först då kamraten accepterar *vännerförfrågan* etableras en *vänrelation*. Den egna vänkretsen blir på så sätt samlade i vännerlistan tillsammans med alla andra bekanta och en del obekanta. Vännerlistan kan bli rätt lång eftersom det tycks vara kustom att försöka skapa relationer till alla som man på något sätt känner. Även om vännerlistan på intet sätt förpliktar till att hålla kontakt tycks detta förfarande ändå leda till att kontakterna i gemenskapen blir fler än det verkliga livets kontakter:

I: /.../ har du mera vänner på det här sättet än vad du annars sku ha? Blir det mera?

Kajsa: På ett sätt blir det ju det för du skickar ju vännerförfrågan ... liksom att dom flesta som du känner som du vet vem är så kan du skick åt fast du int' sen har nå kontakt med dom men du har dom där inne i [vänner-]listan i alla fall. Så på det sättet blir det ju nog mera folk som du talar med som dagligen som du känner.

Glada överraskningar händer då gamla bekanta hittas. Banden kan återupplivas eller kontakten kan stanna vid utbyte av hälsningar:

Fanny: Det var en gång ... det va för nog jag hadd [hade] blivit ganska ny medlem så va det ... jag har gått i scouten då jag var mindre riktig liten då så va det min scoutledare har flytta till Nyland så ba[ra] va[r] jag och sökt på nå sån där finland, det går på nå sätt jag kommer int' ihåg hur jag gjorde, så for jag och se ba[ra] på det där så va[r] det min scoutledare från ... som jag hadd [hade] haft då jag var riktig liten. Då vart [blev] jag helt som glad då jag hitta henne där då

I: Hmm. mejla du då eller va' gjorde du?

Fanny: jo, nog håld [höll] vi kontakt ett litet tag antingen med gästboksinslägg eller med mejl men nu kommer int' jag ihåg nå mer.

Kontakten blir också tätare och ger mer information än vad som är möjligt i verkliga livet då det är fråga om geografiska avstånd:

Lillemor: Hm, ja, jag tror att jag sku ha sämre kontakt med min ... dom här närmaste kompisarna som nu studerar på andra ställen så det är väl det som är det största

I: Sku det finnas en risk att du sku tappa den där kontakten helt?

Lillemor: Nä, det tror jag int' att jag tror nog vi sku ha ändå en ... eller att det sku finnas kvar liksom att dom gånger som dom kommer tillbaks till Finland eller vi träffas så där men att det sku bli större mellanrum mellan gångerna och man sku veta mindre om varandra och så där

Kontakten med kamraterna på LunarStorm kan kompletteras på olika sätt med kompisprogram. Fanny vet att om någon är online på MSN så är de online också på LunarStorm och då brukar hon också gå in dit och skriva åt dem. Malin använder MSN vid sidan om LunarStorm för att det är snabbare att få svar med ett kompisprogram. Om Merit inte har tillgång till MSN från den dator hon sitter vid skriver hon snabba gästboksinslägg till kamrater som är online på LunarStorm och så skickar de meddelanden av och an. Markus tycker att han kan vara mer privat på MSN än på LunarStorm, på MSN kan man tala om vad som helst utan att någon får reda på det. LunarStorm-kontakten kan också ses i en kontext av möten i verkligheten och kontakter per mobil. Då kontakten till bästisen fungerar på många plan fyller skrivandet på LunarStorm inga specifika informationsbehov. Petra ger exempel på hur det fungerar:

P: Alltså det är ju mest så att det är så för mig att jag och [flicknamn] då som är bästisar så skriver åt varandra jättesällan på Lunar. Att vi håller som int' kontakten via det sättet. Klart att vi kan skriv[a] åt varandra som nån gång att "kommer du på träningar i kväll" och "hur har du det" ungefär att "hur går det i skolan" ungefär "i [skolnamn]" och att då kanske får som tillbaks till svar att "nåja nog klart att jag kommer på träningar" och vad heter det att "nog är det riktigt bra men skolan suger" ungefär att int' är det som så där ... att vi talar ju med varandra varje dag om int' på träningar så i telefon eller messar [sänder sms] åt varandra så ...

I: så det är int' riktigt de närmaste vännerna som man..

P: nää

I: vad sku du säga att det är för folk som man ...

P: alltså det är såna som kanske int' bor här i stan och såna man träffar ganska sällan men är ändå bra kompisar med och sånt så det är kanske de man mest håller kontakt med

9.4 Relationers innehåll

Kontakten till kamraterna kan på LunarStorm antingen skötas med LunarMejl eller med gästboksinlägg. Av dessa två verkar gästboksinläggen vara både mera omtyckta och mera använda:

I: Du prata[de] om de här gästböckerna ren men men finns det nå andra sätt att hålla kontakt eller använder du dig av nå andra sätt att hålla kontakt?

Frida: Nå, nog kan jag ju skriv mail och men nog skriver jag helst gästboksinlägg

I: Varför tycker du att det är bättre att skriva gästboksinlägg?

Frida: Nå int vet jag nu riktigt om det är bättre men det är som på nå sätt roligare bara ...

I: Det är roligare.

Frida: men om man vill som skriv nånting mer privat då kan man ju som skriv mail i stället.

LunarMejlen är bl.a. till för sådant som man vill att inte någon annan än mottagaren skall se. Sara ger som exempel att om man vill skvallra om någon så är det inte så lyckat om personen man skvallrar om får se det. LunarMejlen är emellertid inte lika privat som en privat mejladress. Markus säger att han har en känsla av att lunarpersonalen har möjlighet att läsa mejlen och att han inte brukar skriva så där riktigt privata saker där. Bill använder sig nästan inte alls av mejlen förutom vid något väldigt sällsynt tillfälle då han har något viktigt att fråga som han inte vill att skall drunkna i gästboksinläggen, t.ex. när han sökte bostad på sin kommande studieort.

Gästboksinläggen anses mycket mera behändiga att hantera än mejlen. Sara förklarar att om man skriver mejl måste man skriva mycket mera: "Hej, hur har du det och blå blå blå", medan gästboksinläggen kan vara korta och koncisa, men icke desto mindre intressanta för andra att läsa och se. Daniela tycker att gästboken är lättare att läsa eftersom man kan läsa alla inlägg på en gång och besvara dem direkt. Mejlen måste öppnas ett och ett och kräver att man måste skriva ganska mycket eftersom det finns mera utrymme till ens förfogande.

Trots att gästboksinläggen är korta talar informanterna om att diskussioner förs i dem. Mia säger att allt mellan himmel och jord kan diskuteras i gästböckerna, Bill nämner som exempel de diskussioner som uppstår när någon har skrivit något i sitt krypin och man är själv av en helt annan åsikt. Petras förklaring till gästbokens användning pekar dock på att upprätthållandet av kontakter framstår som mera väsentligt än själva innehållet i inläggen:

I: Va[d] kan man allt använda den [gästboken] till?

Petra: Alltså man skriver ju mycket åt varandra och man kan ju som om man bara har varit och titta in så skriver man att "hej jag va bara och titta in" ungefär "hur du har det" och och alltså "hur har du det nuförtin [nuförtiden]" ungefär att skriver man ett mejl så är det ju som då skriver man kanske så där mer personligt och sånt. Att skriver man ett mejl så skriver man ju int' bara att "hej hur har du det" utan man skriver ju nog som kanske mera då och sånt som man int' vill att andra ska läsa men gästböckerna så kan man ju ba klott[ra] i varandras gästböcker ungefär att så int' ...

I: precis, varför sku du säg[a] att man går och klott[r]ar i andras gästböcker då liksom?

Petra: alltså int klott[r]a på så sätt att man ...

I: nä, jag förstår va[d] du menar

Petra: alltså man ... nå jag vet int' man skriver ungefär bara att "hur har du det nuförtin [nuförtiden]" och kanske om det är nå [sportgren]skompisar "ska du på träningar i dag" eller "vad tyckt du om gårdagens match" eller sånt men int' så man skriver som int' så viktigt ... sånt som man tycker som att man kanske ba[ra] vill håll[a] kontakten

Analys av gästböcker

Eftersom gästböckerna framstod som mycket centrala i umgänget på LunarStorm har här gjorts ett försök till att analysera innehållet i dem. Att titta på gästboksinslägg som är samlade genom utskrifter är dock som att lyssna på ett telefonsamtal och endast kunna höra vad den ena parten säger. Det kan t.ex. vara svårt att avgöra om ett yttrande utgör ett svar på en fråga eller om det skall betraktas som information som ges utan att den har begärts. Ibland framstår det som ganska klart att en kommentar anknyter till något som har diskuterats tidigare, ibland finns det inga ledtrådar till i vilken kontext ett yttrande skall tolkas. Trots dessa svårigheter prövades en kategorisering som härletts ur själva analysen av inläggen. Innan själva resultatet presenteras följer en närmare beskrivning av kategoriseringen med exempel ur gästböckerna. Kategorierna var tolv till antalet, grundenheterna som kategoriserades var meningarna:

Ge information, svara på frågor (3 kategorier):

De tre första kategorierna hade att göra med att ge information eller besvara frågor. Den första av dem handlade om att ge ut personlig information om avsändaren själv och vad han/hon gör, gjorde skall göra eller hur han/hon känner sig. Retoriska frågor, som i exempel fyra, har inte betraktats som frågor utan som påståenden.

1. ⁴⁶jää.. vi planera själv ti far ut på lördag.. /nyår ha vi fundera na liiti på, hemmafest med an mat../
2. /.../Anyway .. Har förbannat i huwo [huvudet] idaa../Förkyldningen verkar va på väg bort, men mitt huvo [huvud] har krapula trots att ja int ha konsumera alkohol på över en viko..[vecka]/
3. nästa helg... *hahha* ja[g] e i ekenäs../.../
4. Go'morgon.../gissa vem som somnade igen efter klockan 2 .../ *gääspar* ;/
5. Vi har nån jävla soppa, inget jag vill ha i dag!!!/Nej men om man skulle börja fara hem/här blir man bara ut-tråkad!!!

Den andra kategorin gällde information om en tredje person (d.v.s. förutom avsändaren eller mottagaren):

1. En sak till.. kom på att världen e liten. / Din vän [flicknamn] har träffat på en av mina kaveris [kamrater] på krogen i jeppis, [pojknamn] =D /världen e så liiten liiiten../
2. ⁴⁷/.../[flicknamn]fick virus å lå sjuk i en viko... så vi måst skut på hedi reisasi en stånd...
3. /.../Tanya skulle möjligen oxå ta sig till Hesa då /.../

Den tredje kategorin gällde information om något annat än personer:

1. jag tror att det funkar med citron och sen en massa salt på det.../
2. ren bensin
3. jeeh faktist 15 € ,)/kram/

Be om information, ställa frågor (4 kategorier):

Den första kategorin frågor gällde skribentens frågor till gästboksinnehavaren om personliga saker, om vad han/hon skall göra, gjorde, skall göra, hur han/hon känner sig:

1. ⁴⁸Hej!/ Va ska do gö ida?/kram/
2. Waz up??? /va görs o va ha gjorts??
3. ⁴⁹hu ere me t?/ van e do på prao?/ kram/
4. Har du plåtat nåt coolt på sistone?
5. ⁵⁰Hu ere me armin den?/ska do ti stan å brass na ikvälld?/
6. Hejdu../va ska du gö ida?/?Hur gick musik provet??.... /P& K
7. Va heter du på MSN?

46 Jo vi planerade själva att fara ut på lördagen/ nyår har vi funderat lite på, hemmafest med nå mat./

47 /.../[flicknamn]fick virus och låg sjuk i en vecka... så vi måste skjuta upp det där resandet för en tid...

48 Hej!/Vad skall du göra idag?/kram

49 Hur är det med dig?/ Var är du på prao [praktisk orientering i arbetslivet]? kram

50 Hur är det med din arm?/ Ska du ut på stan och väsnas något i kväll?

Avsändaren frågar gästboksinnnehavaren om sig själv:

1. ⁵¹nä int ska jag ti nykaabi../sku ja bord fa dit??/?kram
2. /../Va tycker du om min bild??/?../

Avsändaren frågar gästboksinnnehavaren om en tredje person:

1. /../Var bor faster [smeknamn] dåe?/
2. känner du [pojksnamn]?/
3. ⁵²/../vem va tu ti Luddes me tå??/?

Avsändaren frågar gästboksinnnehavaren om något annat:

1. Signal vadå? Va gör man där då?
2. Är det nåt bra då?:)
3. ⁵³Va kombär e fö bra på tv ikveld tå?/?../
4. När e nästa sursik disco?

Ger uttryck för åsikter, kommentarer (2 kategorier):

Den första kategorin här gällde åsikter om gästboksinnnehavaren eller kommentarer med en direkt anknytning till hans/hennes tidigare inlägg:

1. Soligt alla dagar ... hmmm.. du måste nog tala om sommaren då redan ;) /Va bra att du hadde de kul ☺ .../.../
2. 39.4 låter int kul :) !!/
3. Ojdå... har du fått hade [den där] influensan? /- puss -/
4. Okej..så du skolkade ;P/ inte bra d asså ;P/

I kategorin åsikter, kommentarer om något annat märks att kommentarer ofta föregås av information om vad avsändaren gjort eller skall göra, såsom i exemplen ett och två samt fyra nedan:

1. Hm, såg robinson just./ganska skit/
2. ⁵⁴Ida fick vi info om Kvarnen elä Academill som e så fint heitär såde officiellt (BUUUUUU!), /He skan nåo var liiti intressan enttä ti få byri på nyi STÅORI ställ baket jul.../.../
3. /.../ Kate Bush har lite omotivera [meningslösa?] texte[r]! "sprätta upp mig... bla...bla... dra ut mitt hjärta" elä nå.. [eller nåt] låter lite farligt!;)/
4. Vi ska göra nån fucking bok om sjöfart/ Så in i helvetes tråkigt så de finns int... uuuh.

51 nä inte skall jag till Nykarleby.. /Borde jag fara dit??/?kram

52 med vem var du till Luddes [Café Ludwig] då??

53 Kommer det nåt bra på TV i kväll då?

54 Idag fick vi information om Kvarnen eller Academill som det så fint heter så där officiellt (BUUUUUU!), /Det ska nog vara lite intressant ändå att få börja på ett nytt STORT ställe efter jul... /.../

Övrigt (3 kategorier):

Gruppen övrigt innehåller kategorin inledande och avslutande hälsningar. I gästboksinläggen är det inte obligatoriskt att inleda med ett hej eller avsluta inlägget på något sätt. För den som vill använda sådana finns det dock otaliga variationer på ett hej och en kram:

Exempel på inledningsfraser:

Hejssan!!:)
 Hejzan
 Hej hopp..
 Tjenis hallå hej hej
 Tjena
 Moikka;)
 Morjens!
 Hej på daj oxå du ;O
 hjoo..du..
 Tadaa.. *hihi*

Exempel på avslutningsfraser:

Puzz
 puss o kram
 -kramizzar-
 <KraMaR>
 Kjam
 kramar om deii
 vi hörs!
 Vi synis då vi råkas!
 Tjingeling, men ha D bra!!
 KJAM,

Vad gäller kategorin uppmaningar, välgångsönskningar och tack bör konstateras att ett avslutande ”ha det så bra” har kategoriserats som en avslutningsfras.

1.) *stackars*/Du måst se om du hittar nån wänlig själ som will ta dig med till nåt paradisi! :)/
2. försök nu dyka opp i hovi i morgon ... /ha det så bra!!!
3. ⁵⁵/.../ add mig..[e-postadress] /
4. grattis på födelsedagen..
5. Testa och bli frälst [pojknamn]! :)
6. åhh, tack d samma!!!

Kedjebrev och ospecificerade inlägg har placerats i en gemensam kategori. Ospecificerade meddelanden kan t.ex. bestå av nonsensmeddelanden som ingen mening har förutom att skribenten vill höra av sig eller dra uppmärksamheten till sig. Denna kategori fångar även upp meningar som kan ha en innebörd för avsändaren och mottagaren men som inte öppnar sig för en utomstående och där det inte framgår om det gäller ett svar på en fråga eller är en åsiktsyttring. Exempel ett och två är två ospecificerade inlägg och exempel tre ett kedjebrev:

1. weeee
2. blipp blupp
3. Det är ¢Bry sig om¢-vecka. Det här får Du bara för att JAG bryr mig om DIG! Skicka Detta Till Minst Tio Personer Annars Kommer ingen att bry sig om dig På Ett ÅR!

⁵⁵ anslut mig... [e-postadress] [till ditt kompisprogram]

Resultatet av kategoriseringen:

Det totala antalet gästboksinslägg var 1 007 st och de bestod av sammanlagt 2 889 meningar. Av de tolv utvalda kategorierna var det tre stycken som samlade betydligt fler meningar än de övriga: "Att ge information, besvara frågor som gällde avsändaren personligen och vad han/hon gör, gjorde skall göra eller hur han/hon känner sig" var störst med 23,3 % av meningarna. "Inledande och avslutande hälsningar" med 22,7 % av meningarna den följande i storlek. "Frågor till gästboksinnnehavaren om personliga saker eller om vad han/hon skall göra, gjorde, skall göra eller hur han/hon känner sig" var den tredje största gruppen på 15,9 % (Se Tabell 3 nedan).

Tabell 3. Gästböckernas meningskategorier

Kategorier	Antal meningar	Antal meningar	%
Att ge information, besvara frågor	939 (32,5 %)		
1) personligt om avsändaren		674	23,3
2) om tredje person		93	3,2
3) om något annat		172	6
Att be om information, ställa frågor	564 (19,5 %)		
4) om gästboksinnnehavaren		459	15,9
5) om avsändaren själv		15	0,5
6) om tredje person		20	0,7
7) om något annat		70	2,4
Ger uttryck för åsikter, kommentarer	490 (17,0 %)		
8) om gästboksinnnehavaren/anknytning till hans/hennes tidigare inlägg		284	9,8
9) om något annat		206	7,1
Övrigt	896 (31,0 %)		
10) inledande och avslutande hälsningar		657	22,7
11) uppmaningar, välgångsönskingar, tack		201	7
12) kedjebrev, ospecificerade inlägg		38	1,3
Summa	2889 (100 %)	2889	99,9

Följande gästboksinslägg kan således tjäna som ett illustrerande exempel på vad som kan kallas för gästboksinsläggets grundstruktur:

⁵⁶hei, / no e de bara bra me mej, / hur e d me dej dåh? / *kram*

56 hej, / nog är det bra med mig, /hur är det med dig då? /*kram*

Inlägget innehåller en inledning och en avslutning, en mening om avsändaren och en fråga till mottagaren. Medellängden på inläggen var 2,8 meningar och den varierade från korta inlägg på endast en mening till inlägg så långa att de bestod av hela 14 meningar.

Det ringa antalet meningar i kategorierna "Att ge information om tredje person" och "Att be om information om tredje person" understryker att det är gästboks-inläggets avsändare och gästboksinnehavaren som är huvudpersonerna i gästböckerna och att gästböckerna inte är ett forum för skvaller om andra personer. Att ställa frågor om annat än personlig information var en liten kategori på 2,4 %, likaså svar på frågor om annat på 6 %, vilket visar att gästböckerna kan användas för informationssökning men att det görs sällan.

Kategorin åsikter, kommentarer på 17 % markerar att gästböckerna inte enbart används för ett utbytande av "jag mår bra, hur mår du"-hälsningar utan att även åsiktsutbyten förekommer i någon mån. En fortsatt analys av denna kategori skulle dock krävas för en noggrannare bild. Det verkar dock som om kommentarerna i gästböckerna skulle ha en starkare anknytning till händelser i gästboksskribentens eller gästboksinnehavarens personliga liv än till exempelvis aktuella nyhetshändelser eller tankar om livets mening.

9.5 Sammanfattning och diskussion

Ett underförstått syfte med umgänget på LunarStorm tycks vara att utveckla relationer till andra medlemmar i gemenskapen. Sådana kontakter med obekanta där ingen utveckling sker blir betungande och byts ut mot andra kontakter. En hjälpstruktur för relationsutvecklingen skapas av medlemmarna själva i form av den vännerlista som är resultatet av de vännerförfrågningar som görs framförallt i början av medlemskapet. Insamlandet av närapå alla bekanta medlemmar på vännerlistan leder till att hjälpstrukturen på LunarStorm ofta kan vara vidare än den bekantskapskrets som finns tillgänglig i det verkliga livet. Kontakterna är också i många fall tätare mellan medlemmarna än vad som är möjligt i verkligheten, speciellt vad gäller geografiskt utspridda bekantskapskretsar. Thulin (2004, s. 152) hävdar att ungdomars sociala kontaktnät över tid tänjs ut geografiskt, primärt till följd av en ökad långväga fysisk rörlighet. Detta sker enligt henne efter gymnasietiden då ungdomar arbetar eller studerar utomlands eller på annan ort och det ökar behovet av geografiskt vidsträckt virtuell kommunikation. I denna studie framkom dessutom att informanter i högstadieåldern på små orter hade ett behov av att hålla kontakt med kamrater som bodde i kommunerna runtomkring och att det behovet fylldes av vistelsen på LunarStorm.

Även om syftet med vistelsen i gemenskapen är att umgås med de egna kamraterna har många ändå provat på att umgås med obekanta. Att utveckla en sådan relation är mycket krävande, både i fråga om tid och krafter och det är en utmaning att hitta gemensamma beröringspunkter. Fördelen med att ha tillgång till en sådan relation är att det finns en utomstående person som det är lättare att prata med om sina problem. En person som har en kontakt med en utomstående har nämligen kontroll över informationsöverföringen både vad gäller den information den utomstående får om en sak och den information personer i det egna nätverket får om samma sak. Denna situation råder endast så länge som det inte finns någon beröring mellan den utomstående och det egna nätverket, vilket Coleman (1988, s. 26–28) kallar för en öppen social struktur. Eftersom strukturerna i gemenskapen är synliga i form av vännerlistor torde det vara enklare i gemenskapen än i verkligheten att kunna bedöma om en utomstående faktiskt saknar dessa kontakter.

För att utveckla meningsfulla relationer är förankrandet av dem i verkligheten ett krav. Kontakter med obekanta behöver kompletteras med möten ansikte mot ansikte för att relationen skall kunna betraktas som lika god som de som etablerats i verkligheten. Omvänt förefaller det som om LunarStorm även är ett hjälpmedel för att skapa relationer i verkligheten mellan personer som inte är bekanta men kanske känner varandra till utseende. Den virtuella gemenskapen erbjuder en ny miljö i vilken personer kan mötas och observeras. Detta ger ny information vilket kan korrigera tidigare bilder av vagt bekanta personer.

Syftet med vistelsen på LunarStorm är emellertid oftast att umgås med de egna kamraterna, vilket även har visats i Enochssons (2005) LunarStormundersökning. Thulin (2004, s. 151) åter har visat att Internet inte primärt används för att knyta kontakt med nya människor. För relationerna kamrater emellan kan den virtuella gemenskapen ses som ett av komplementen till möten ansikte mot ansikte. Övriga komplement är de kommunikationsapplikationer som finns på nätet och som kan användas simultant vid vistelsen på LunarStorm. En intressant fråga i sammanhanget är om den virtuella gemenskapen spelar någon särskild roll i utvecklingen av verklighetens kamratrelationer. Svaret på denna fråga kan sökas genom att fokusera på gästböckerna. Enligt informanterna är det skrivandet i gästböckerna som är det mest centrala för kamratrelationerna på LunarStorm, det är det som är roligast och mest utnyttjat medan LunarMejlen spelar en underordnad roll.

I gästboksanalysen framkom att det är gästboksskribenten och gästboks innehavaren som spelar huvudrollerna i gästböckernas innehåll. Det personliga och det alldagliga livet dokumenteras och gästböckerna blir därmed en förlängning till den identitetsetablering som får sin början i presentationerna. Grundstrukturen kan illustreras med inlägget ”Hej,

nog är det bara bra med mig, hur är det med dig då? Kram”, men även då inläggen är längre än detta och innehåller åsikter eller kommentarer till tidigare inlägg tycks meningen med skrivandet snarare vara att upprätthålla kontakten än att förmedla viktig information. I temaområdet ”Erfarenhetsvärlden” konstaterades att skrivna inlägg skapar förväntningar om att få svar och att besvarandet av inlägg sålunda blir ett sätt att visa vänskap. Förväntning eller förutsägbarhet är ett grundelement som förekommer inom olika uppfattningar om tillit (Deutsch, 1958). Det som egentligen pågår i gästboksskrivandet kan, enligt Iaconos och Weisbands (1997) beskrivningar om hur tillit utvecklas, ses som ett arbete på att skapa tillit. Att skriva ett inlägg kan betraktas som att ta initiativet till en interaktion vilket Iacono och Weisband (1997) betraktar som en interaktionsstrategi. Initiativen offentliggör de egna preferenserna och inbjuder andra att bekräfta dem samtidigt som de erbjuder en struktur och öppnar upp ett aktionsfält för deltagande. För att kunna ta ett initiativ krävs förtroende men i varje initiativtagande visas även förtroende, vilket bidrar till en kollektiv uppfattning att tillit är förnuftigt och inspirerar till mera tillit och fler initiativ från andra medlemmar i gruppen. Att besvara ett gästboks-inlägg betyder i detta sammanhang att generera ett relevant svar. Ett svar visar för initiativtagaren och alla andra som är involverade att mottagaren har utfört sin obligatoriska bit. Detta signalerar och inspirerar till tillit i gruppen. De som är beredda att riskera ett initiativ kan lita på att de får ett svar och att deras interaktioner uppskattas och blir bemötta, antingen positivt eller negativt men inte med tystnad.

Frågan om den virtuella gemenskapen spelar någon särskild roll i utvecklingen av kompisrelationerna i verkligheten kan således omformuleras till: Påverkar den tillit som utvecklas i den virtuella gemenskapen endast relationerna i gemenskapen eller påverkar den även relationerna kamrater emellan i verkligheten? Eftersom det empiriska materialet inte ger stöd för ett svar måste det fortsatta resonemanget baseras på litteraturen om tillit. Tillit har studerats ur olika discipliners perspektiv och kan betraktas t.ex. som en personlig egenskap, en egenskap i transaktioner mellan människor eller som ett institutionellt fenomen. (Bhattacharya, Devinney & Pilutla, 1998). Då det är fråga om en egenskap i transaktioner mellan människor, ett relationsförtroende, erhålls tillit genom upprepade interaktioner över tid mellan parterna. Tillförlitlighet och pålitlighet i tidigare interaktioner ger upphov till positiva förväntningar om den andra partens intentioner. Emotioner kommer in i relationen eftersom ofta förekommande, långsiktiga interaktioner leder till att band formas. Lyckade uppfyllelser av förväntningar stärker viljan hos parterna att lita på varandra och utvidgar de resurser som de för med sig in i relationen (Rousseau, Sitkin, Burt & Camerer, 1998). Den virtuella gemenskapen kunde i detta sammanhang betraktas som ytterligare en miljö där kam-

rater sinsemellan kan bevisa sin pålitlighet och därmed befästa sin status som vän. Eftersom medlemmarna vistas i miljön i egenskap av sig själva – det är inga roller de spelar även om de inte kan uppträda där under sina riktiga namn, är det sannolikt att även denna aspekt av deltagandet i gemenskapen har en stark förankring i verkligheten och att gästboks-skrivandet sålunda har en betydelse för kompisrelationerna i verkligheten genom att det utvecklar tilliten i kamratskapskretsen.

10.

Avhandlingens samman- fattning och slutdiskussion

10. Avhandlingens sammanfattning och slutdiskussion

10.1 Syfte, begränsningar, ansats, metod och material

Avhandlingens övergripande målsättning var att öka kunskapen om de ungas spontana användning av Internet under fritiden. Själva undersökningen begränsade sig till ungdomars deltagande i virtuella gemenskaper, vilka, enligt Croons och Åbergs (1998) definition, är sådana mötesplatser som inte har designats för något annat ändamål än att vara en miljö där gemenskaper ska kunna utvecklas. Avhandlingens målsättning och syfte uttrycktes på följande sätt:

Målsättningen med denna avhandling är att utforska ungdomars deltagande i virtuella gemenskaper i syfte att ta reda på vilken betydelse ett sådant engagemang har i deras vardagsliv ur ett informationsvetenskapligt perspektiv.

I avhandlingens teoretiska del fördes det informationsvetenskapliga perspektivet in på tre olika sätt: Genom en redogörelse över informationsbegreppet och en presentation av den forskningsgren som ägnar sig åt vardagslivets information; genom en granskning av barns och ungdomars informationsbehov, deras användning av informations- och kommunikationsteknologin samt genom en översikt över hur de framstår som sökare av information; genom att betrakta Internet ur tre olika perspektiv – som nätverk, som plattform för datormedierad kommunikation och som miljö – och reflektera över informationens roll i dessa perspektiv. I avhandlingens empiriska del framträder det informationsvetenskapliga perspektivet i de frågeställningar som utforskades: På vilket sätt hanterar ungdomarna information i en virtuell gemenskap? Vilka är deras informationskällor? Hur vet de om informationen är tillförlitlig? Hur är deltagandet i virtuella gemenskaper förankrat i den övriga Internetanvändningen och i deras vardagsliv?

Avhandlingens ansats är kvalitativ. För materialinsamlingen inhämtades vägledning från kulturforskningen som kännetecknas av ett fokuserande på den kunskap som människor har lärt sig som medlemmar i en grupp (Spradley, s. 7–9). Materialinsamlingen för denna studie gjordes genom observationer i olika observatörsroller och intervjuer. Under observationernas gång gjordes utskrifter i form av personpresentationer och utdrag ur gästböcker. Gästboksmaterialet bestod av sammanlagt 1 007 inlägg som samlats i december 2003 och januari 2004. Intervjuformen som användes var Hirsjärvis och Hurmes (1995) temaintervju

som ligger mellan det öppna samtalet och den strängt strukturerade frågeformulärsintervjun. Intervjun bestod av fyra temaområden varav tre var inspirerade av cyberkulturforskningen som betraktar Internet som en miljö och det fjärde var ägnat att förankra deltagandet i en virtuell gemenskap i övrig Internetanvändning och att förankra själva Internetanvändningen i deras vardagsliv. Intervjuerna bandades, transkriberades och som huvudsaklig datareduktionsmetod användes kodning med dataprogrammet N'Vivo. Gästboksinslagens meningar indelades i 12 kategorier som var härledda ur materialet.

Valet av mötesplats föll på den virtuella gemenskapen LunarStorm, avsedd för ungdomar i Sverige men central även bland svenskspråkig ungdom i Finland. Rekryteringen gjordes bland svenskspråkig ungdom i Finland med bred erfarenhet av Internet och med medlemskap i LunarStorm. På grund av rekryteringsmetoderna, som var flera, och etisk hänsyn blev materialet mera heterogent än planerat eftersom personer som aldrig hade varit medlemmar i LunarStorm samt personer som avslutat sitt medlemskap även kom att ingå i materialet. Materialet var homogent i det avseendet att samtliga informanter var svenskspråkiga, vanliga mainstreamungdomar som betraktade sig som vana Internetanvändare. Totalt ingick i materialet intervjuer med 29 informanter, 19 flickor och 10 pojkar, i åldern 11–21 år. De kom från 11 olika hemorter i Nyland, Åboland, Åland och Österbotten. Både det faktum att undersökningens informanter är unga och att observationer gjordes i digitala miljöer på nätet föranledde uttalade forskningsetiska ställningstaganden beträffande formerna för och omständigheterna kring inhämtandet av informerat samtycke.

10.2 Informationshanteringen i den virtuella gemenskapen

Communitykonceptets stora dragningskraft visade sig vara umgänget med andra människor. Informanterna trivdes med att vistas på LunarStorm eftersom de, p.g.a. den information som byggts in i designen, hade en känsla av att vara på en välbesökt plats där en växande skara människor strömmar till. Till skillnad från chattmiljöer ger communitymiljön en känsla av samvaro utan krav på att hela tiden vara i synkron kontakt med andra, vilket gör att umgänget blir mera avslappnat. En känsla av frihet kommer sig av ett brett utbud av tjänster och funktioner att välja emellan och av att den egna kreativiteten kan användas i olika sammanhang. Detta betyder emellertid inte att umgänget är helt kravlöst. Det visade sig att det finns krav att uppfylla både vad gäller identitetsetableringen och aktiviteterna i gemenskapen för att vistelsen på LunarStorm skall vara meningsfull. Dessa utgör den virtuella miljöns konventioner.

Identitetsetablering

För att komma in i gemenskapen gäller det att ge ut ett visst mått av information om sig själv. I informationsvetenskapliga termer handlar det om att formulera och publicera information (Hektor, 2001, s. 81). Det är ett beteende som syftar till informationsförmedling till andra medlemmar i gemenskapen och är positivt interaktivt till sin natur (Burnett, 2000). Identitetsetableringen får sin början genast vid registreringen av medlemskapet då signaturen väljs och informationen för presentationen sammanställs. Den måste å ena sidan vara så tydlig att den är särskiljande, å andra sidan bör samhörighet med andra visas, med andra lunarmedlemmar men även med personer utanför LunarStorm. Identitetsetableringen i gemenskapen är ett samspel mellan designen, miljön och syftet att vistas i miljön. Designen ger verktygen men är inte avgörande för valet att vistas i miljön, syftet är mycket starkare. Syftet och miljön formar tillsammans identiteten. Syftet påverkar både identitetsetableringens kvantitet och kvalitet, miljön påverkar valet av element för etableringen, dels genom att de väljs så att de passar in i miljön, dels genom att de väljs bland element i miljön.

För att identitetsetableringen skall vara meningsfull måste den vara seriös. Det är en beskrivning av det som Higgins (1987) kallar för det verkliga jaget som eftersträvas. Ett annat krav är att den måste till alla delar vara konsekvent vilket betyder att även det beteende som kan observeras av andra bör vara följdriktigt. Lekfullhet är tillåten och t.o.m. önskvärd, men den har sin givna plats och sina givna former vilket gör att den är lätt igenkännlig.

Till skillnad från Karlssons (2002, s. 91) undersökning om hemsidesproduktion framkom här att informanternas sätt att beskriva hur presentationerna skapas utgick från informationen i presentationen och berörde både kvantitativa och kvalitativa aspekter. Idealpresentationen visade sig vara måttfull, en balansgång mellan det *för* korta och tråkiga och det *för* långa och tröttsamma. Utgående från egna begrepp som *basfakta*, *att utveckla en röd tråd* och *att köra en stil* beskrev informanterna både processen med att skriva en presentation och möjliga slutresultat. Ordet plagiat nämndes inte men företeelsen beskrevs och ogillades, syftet med presentationen bör vara att skapa något eget och unikt. Även vid tolkning av andras presentationer var utgångspunkten informationen. Bedömningen av en presentations trovärdighet innebär evaluering av den information som där ingår. Informanternas strategi för att göra det gick ut på jämförelse. Vad gäller kompisars presentationer jämfördes presentationen med hurudan kompis är i verkligheten, för okända noterades motsättningar mellan olika element i presentationen och överdrifter.

Aktiviteterna i gemenskapen

Ett led i att komma in i aktiviteterna är att utforska miljön och pröva på olika funktioner. Det är under den första tiden på LunarStorm detta sker och perioden kännetecknas av en upptäcktsiver som minskar efterhand som vistelsen blir mera rutinartad och begränsad. Av de aktiviteter som förekommer i LunarStorm-rutinerna finns, enligt Burnetts (2000) typologi av informationsbeteenden i virtuella gemenskaper, både icke interaktiva och interaktiva informationsbeteenden. Det är att märka att i standardrutinen ingår bägge dessa typer av beteenden. Det finns således ingen anledning till att indela medlemmarna i å ena sidan smygare som är passiva läsare, å andra sidan aktiva medlemmar som ger bidrag till texterna i miljön. För att vistelsen på LunarStorm skall vara meningsfull är det interaktiva informationsbeteendet ett krav.

Bland de icke interaktiva beteendena fanns, enligt informanternas egna uttryck, att *hålla koll på folk*, då det var fråga om de egna kamraterna, och att *kolla in folk*, vad gällde obekanta personer och det var den information som behövs för dessa två aktiviteter som var den värdefullaste informationen i gemenskapen för informanterna.

För att hålla koll på kamraterna inhämtades informationen dels ur det som kamraterna formulerar och publicerar om sig själva, dels ur deras registrerade beteende. En viktig del av detta registrerade beteende är den sociala struktur som kamraten ingår i och som är synlig både i vännerlistan och i gästboken. Det är information som ger en bild av kamraternas vardagsliv och som är föränderlig. Dess kvaliteter sammanfaller med de kriterier som påvisats vara centrala för evaluering av informationens relevans: den är lättillgänglig (alltid nåbar i gemenskapen), den är aktuell (uppdateras ofta), den föreligger i en form som är begriplig och påtaglig (formatet är tydligt och informationen är tillräckligt detaljrik och djup), den är varierad (finns både i form av skrivna texter och registrerat beteende), den går att verifiera (jämförelse med kamraten i verkligheten), den kommer från en källa som är tillförlitlig (de egna kamraterna) och den har ett underhållningsvärde (fascinerande att följa med) (Barry & Schamber, 1998).

För att kolla in folk är informationskällorna desamma men informationen kan vara svår att verifiera och källornas tillförlitlighet är osäker. Det är i detta sammanhang som kamraterna blir garant för vilka andra personer i miljön som är pålitliga. Enligt P. Wilsons (1983, s. 14–15) uttryck får de rollen av kognitiva auktoriteter. Informationskällan framom alla andra är i detta fall den synliga sociala strukturen och det är därför viktigt att den är korrekt och tillförlitlig.

Burnett (2000) indelar det interaktiva beteendet i två typer, fientligt interaktivt beteende och samarbetande eller positivt interaktivt beteende. Dessutom grupperar han vidare det samarbetande beteendet i beteen-

den som inte är speciellt informationsorienterade och i beteenden som är direkt relaterade till informationssökning eller informationsförmedling till andra medlemmar i gemenskapen. Ovanstående indelningar var emellertid inte fruktbara att använda på interaktionerna på LunarStorm. På LunarStorm kan det vara svårt att se skillnaden mellan det fientliga och det positiva och det som Burnett beskriver som inte speciellt informationsorienterat beteende är just sådant som i LunarStorm-miljön innehåller värdefull information då beteendet ses i relation till de personer som är involverade. Det socioemotionella beteendet bidrar till en framväxande bild av den sociala struktur som utgör en viktig informationskälla.

För att vistelsen på LunarStorm skall kännas meningsfull är det interaktiva beteendet ett krav som t.o.m. kan göra att vistelsen där känns tung. Skrivandet är en överlevnadsstrategi i gemenskapen och att ta egna initiativ är mera belönande än att endast svara på andras. Nonsensskrivier och bagateller är viktigare än tystnad som kan leda till utanförskap. Någon form av måttfullhet är dock viktig även här. En medlem som är omätligt aktiv kan enligt de unga bli uppfattad som en person som saknar *ett liv* vilket för dem är en mycket oattraktiv identitet.

Relationerna

Umgänget på LunarStorm ställer krav både vad gäller identitetsetablering och aktiviteter. Aktiviteterna gynnar interaktioner mellan medlemmar och relationer uppstår i gemenskapen. Ett underförstått syfte med umgänget på LunarStorm tycks vara att utveckla relationer till andra medlemmar. Här visade det sig att det är mycket krävande att utveckla en relation med en obekant person, både i fråga om tid och krafter. Det är en utmaning att hitta gemensamma beröringspunkter och komplettering av möten ansikte mot ansikte behövs för att relationen skall kunna betraktas som lika god som de som etablerats i verkligheten.

Syftet med vistelsen på LunarStorm är emellertid oftast att umgås med de egna kamraterna, vilket även har visats i Enochssons (2005) LunarStormundersökning. Thulin (2004, s. 151) åter har visat att Internet inte primärt används för att knyta kontakt med nya människor. För utvecklandet av relationerna till de egna kamraterna befanns gästboken vara ett centralt instrument. Själva meningen med skrivandet tycktes snarare vara att upprätthålla kontakten än att förmedla viktig information. Skrivna inlägg skapar förväntningar och besvarandet av inlägg är ett sätt att visa vänskap. Med hänvisning till Iaconos och Weisbands (1997) studie om hur tillit utvecklas kan det som pågår i gästboksskrivandet betraktas som ett arbete på att utveckla tillit. Enligt Careys (1989, s. 42–43) rituella syn på kommunikation, är det en ritual vars syfte är att förena människor i kamratskap och upprätthålla en gemenskap.

Från informationshantering till informationskompetens

Informationshanteringen på LunarStorm är mångfacetterad och krävande. I fråga om att ge ut information om sig själv, att tolka information om andra och att interagera med andra finns det konventioner att följa. Belöningen för att följa konventionerna är att de ger mening åt vistelsen på LunarStorm. Den informationskompetente lunaren är således en som lärt sig följa konventionerna och förstår deras innebörder och som därigenom, enligt Lloyds (2006) definition på informationskompetens, har ett djupt förhållande till sin informationsomgivning.

Ett av undersökningens mest överraskande resultat är att informationen i LunarStorm-miljön evaluerades enligt kriterier som, enligt Hirsh (1999), inte används av elever i skolmiljö: källors auktoritet, informations exakthet och sanningsenlighet samt att plagiat som företeelse fanns nämnt i materialet och ogillades. För att hantera evalueringen användes jämförelsen som strategi. Informationen inom den virtuella gemenskapen jämfördes med information i det verkliga livet, olika bitar av information inom den virtuella gemenskapen jämfördes med varandra och motsättningar och överdrifter noterades. Det här betyder att de informationshanteringsfärdigheter som eftersträvas för de unga inom utbildningskontexter kan vara sådana som redan är välbekanta för dem i en annan kontext.

10.3 Den virtuella gemenskapens förankring

LunarStorm-medlemskapet kan förekomma vid sidan av medlemskap i andra gemenskaper. I sådana fall sågs syftet vara avgörande för hur vistelsen i en gemenskap utformar sig i jämförelse med vistelsen i de övriga gemenskaperna. Ett LunarStorm-medlemskap kan utnyttjas som ett visittkort i andra elektroniska miljöer och tjäna identitetsetableringen där. I den verkliga världen visade det sig att utgångspunkten är att "alla" är medlemmar i LunarStorm men själva medlemskapet kan ha pinsamma konnotationer och är därför ingenting att skylta med.

Vistelsen på LunarStorm sågs i olika sammanhang ha en stark förankring i verkligheten. Identitetsetableringen var seriös och strävade till att presentera ett verkligt jag. Vid tolkning av andra medlemmars presentationer var kopplingen till det verkliga livet central. För utvecklingen av meningsfulla relationer ansågs deras förankring i verkligheten vara nödvändig. I umgänget med kompisarna i gästböckerna låg tonvikten på det personliga och det all dagliga livet. Där sanningsenlighet eftersträvades var den lika med det verkliga livets sanningsenlighet, den virtuella miljön hade på den här punkten inga alternativa regler. Såväl vistelsen på LunarStorm, som övrig Internetanvändning konstaterades utgöra liknande hot mot den egna identiteten som var fallet med programme-

ring och datorspel i Valentines och Holloways (2001) undersökning. Ett måttfullt deltagande i LunarStorm var idealet. Vad gäller Internet var det däremot viktigt att såväl den tidsmässiga användningen var rimlig och att den innehållsmässiga användningen var korrekt, vilket betydde en förståelse för Internets kompletterande funktioner. Måttfullhet och rimlighet i användningen innebar att det även skulle finnas utrymme för att göra annat. De identiteter man tog avstånd från på LunarStorm var *den inbitne lunaren* och på Internet *no lifern*.

Efter en tids medlemskap på LunarStorm får deltagandet en rutinar-tad karaktär. Rutinen är å sin sida en del av en mera omfattande Internet-rutin hos dem som använder Internet så gott som dagligen. Informan-ternas Internetanvändning profilerades enligt användningens intensitet och bredd vilket gav fyra olika användarprofiler: en låg och smal, en låg och bred, en hög och smal samt en hög och bred. Karaktäristiskt för var och en av dessa profiler var att en speciell aktivitet fanns i centrum av användningen. För den låga och smala profilen var det LunarStorm som stod i centrum för användningen, för den låga och breda informations-sökning, för den höga och smala e-postandet och för den höga och breda chattandet. Dessa aktiviteter var sedan kombinerade med andra aktivite-ter på ett mycket varierande sätt i profilerna. Vad en närmare granskning av dessa profiler avslöjade var att förutsättningen för att kunna delta i ge-menskaper på nätet är kopplad till Internettillgångens art som är bestäm-mande för användningens innehåll och gemenskapens typ. För att delta i "den tredje platsens"-gemenskaper såsom LunarStorm är kraven låga. Inga kommunikationsapplikationer behövs och Internetuppkoppling hemma är inget krav. Att LunarStorm stod i centrum för användningen i den låga och smala användarprofilen visar att deltagandet tydligt känns meningsfullt även med en lägre användningsintensitet till åtskillnad från andra kommunikationsaktiviteter på nätet som tycks kräva en mer regel-bunden tillgänglighet. Vad gäller e-post yttrar detta sig i ett rutinmässigt kollande, i bland flera gånger om dagen, och för kompisprogrammen och IRC betyder det närapå konstant tillgänglighet.

Då LunarStorm-vistelsen ses som inbäddad i en mer omfattande In-ternetrutin förstås att speciellt för höganvändare av Internet kan besöken på LunarStorm strukturera upp dagen, med början från den tidiga mor-ongen före skolan, över eftermiddagstimmarna efter skoldagen till den sena kvällen före sänggåendet. Där Internetanvändningen både är hög och bred är kompisprogrammen i gång i bakgrunden och kompletterar LunarStorm-vistelsen. Det föreslogs att aktiviteterna i dessa fall mera har karaktären av att leva tillsammans än av att enbart hålla sig uppdate-rad om vad som sker.

10.4 LunarStorm-medlemskapets betydelse

LunarStorm-medlemskapets kärna är den asynkrona närvaron som består i att man kan lita på att de andra medlemmarna återvänder. Att vara tillgänglig är ett sätt att visa vänskap och LunarStorm-medlemskapet blir ett löfte om närvaro i en kamratskapsrelation. För att medlemskapet skall få en betydelse krävs emellertid även en synkron närvaro. Det behövs en viss inloggningsintensitet med interaktioner för att medlemskapet skall kännas meningsfullt. Vilken betydelse har då medlemskapet för ungdomarna i deras vardagsliv? Har LunarStorm-aktiviteterna något som helst inflytande på, för att än en gång använda ett uttryck från cyberkulturen, deras *verkliga liv*? För att svara på dessa frågor gäller det att byta perspektiv och se på deras liv utanför LunarStorm.

Utveckling av informationskompetens

Lloyd (2006) hävdar att såsom det finns olika miljöer, finns det olika sätt att uppnå informationskompetens. Om och hur en uppnådd informationskompetens i en miljö kan gagna utvecklandet av informationskompetensen i en annan miljö är dock outforskat. Det är viktigt för ungdomar att utveckla en informationskompetens för skola och studier. Huruvida den informationskompetenta lunaren klarar av det bättre än sådana klasskamrater som saknar motsvarande erfarenheter förblir dock här en obesvarad fråga. Det vore frestande att säga att vistelsen på LunarStorm, som förutsätter en mångfacetterad och krävande informationshantering, är främjande för deras informationshantering i utbildningssammanhang men varken det empiriska materialet eller litteraturen på området har konstaterats ge något stöd för ett sådant påstående. Intressant är dock att det finns beröringspunkter mellan dessa kontexter. Samma evalueringskriterier för informationens relevans är centrala för dem båda, vilket kunde antyda det finns en färdig grund att bygga på för den informationskompetenta lunaren. Vardagslivets informationsmiljöer, i detta fall exemplifierade genom den virtuella gemenskapen LunarStorm, erbjuder utmaningar vilket ger erfarenheter i informationshantering.

Verktyg för utveckling av självkännedom

Vad gäller ungdomarnas identitetsutveckling kan LunarStorm ses som ett av de ställen där identitetsanspråk görs och blir bekräftade. Enligt Chryssochoou (2003) leder en sådan verksamhet fram till en ökad självkännedom och ger ett verktyg för att forma en världsbild. Det tre frågorna "Vem är jag?", "Vilka är de?" och "Vilket är vårt förhållande?" anses vara de grundfrågor vilkas svar bildar en lins för att betrakta världen. På LunarStorm är det just dessa frågor som är centrala i aktiviteterna. "Vem är jag?" besvaras under identitetsetableringen, "Vilka är de?" är

den grundläggande frågan för intresset att se på andras presentationer, ”Vilket är vårt förhållande?” är utgångspunkten för de olika sätt som utvecklats i miljön för att visa tillhörighet. LunarStorm är i detta sammanhang ett verktyg för att lära känna sig själv.

Verktyg för utveckling av tillit

För relationerna kamraterna emellan i verkligheten blir LunarStorm ett komplement till möten ansikte mot ansikte. Övriga komplement är de kommunikationsapplikationer som finns på nätet och som kan användas simultant vid vistelsen på LunarStorm. Då det gäller kamratrelationerna antogs att den tillit som utvecklas i den virtuella gemenskapen genom gästboksskrivandet även påverkar relationerna mellan kamraterna i verkligheten eftersom tillförlitlighet och pålitlighet i tidigare interaktioner ger upphov till positiva förväntningar om den andra partens intentioner. Lyckade uppfyllelser av förväntningar stärker viljan hos parter att lita på varandra (Rousseau, Sitkin, Burt & Camerer, 1998). På LunarStorm vistas personer i egenskap av sig själva så det finns ingen anledning att tro att tilliten endast skulle existera mellan LunarStorm-signaturer i den virtuella miljön. Detta gör LunarStorm till ett verktyg för att utveckla tillit i en kamratrelation.

Verktyg för utveckling av socialt kapital

Tillit, tillsammans med nätverk och normer, har hävdats vara ett kännetecken för socialt kapital (Putnam, 1995). Med hänvisning till den tillit som alstras genom gästboksskrivandet infinner sig frågan om vistelsen på LunarStorm kan innebära en utveckling av socialt kapital. En granskning av frågeställningen med utgångspunkt i de tre dimensioner vilka Nahapiet och Ghoshal (1998) påstår att är utmärkande för socialt kapital ger att LunarStorm för alla tre dimensioner har något att bidra med som inte lika enkelt kan erhållas i det verkliga livet. Tilliten, som redan berörts, finns bland nyckelaspekterna i deras *relationella dimension*. Utöver detta hävdar de att det finns en *strukturell* och en *kognitiv dimension* hos det sociala kapitalet.

Vad gäller Nahapiets och Ghoshals (1998) strukturella dimension märks att LunarStorm-miljön är betydelsefull åtminstone på tre olika sätt. Den strukturella dimensionen beskriver mönstret av interaktioner mellan aktörer – hur man når andra och vem man når. För det första sågs aktiviteterna på LunarStorm leda till att vännerlistan, som betraktades som en hjälpstruktur för att utveckla relationer, ofta kan vara vidare än den bekantskapskrets som finns tillgänglig för medlemmen i den vardagliga verkligheten. Fastän syftet med vistelsen var att umgås med de egna kamraterna kunde aktiviteter såsom läsandet av kamratens gästbok

leda vidare till obekanta personers krypin vilket kunde vara upptakten till en ny relation. För det andra var kontakterna på LunarStorm i många fall tätare än i verkligheten. För det tredje var den sociala strukturen mer synlig än vad den är i verkligheten.

Nahapiet och Ghoshals (1998) tredje dimension, den kognitiva, hänför sig till de resurser som ger aktörerna gemensamma framställningar, tolkningar och innebörder. En nyckelaspekt här är ett gemensamt språk som ökar tillgängligheten till andra personer och deras information och som ger en referensram för att observera och tolka omgivningen. För informanterna var LunarStorm-miljön ett ställe där de kunde använda sitt eget språk, vilket bl.a. illustreras av att informanter kunde uttrycka det så att de *pratar* på LunarStorm fastän kommunikationen är skriftlig. I gästböckerna och i presentationerna ses dialekter som givits en skriftlig form med hjälp av cyberkulturens uttrycksmedel. Lekfullheten florerar i de interna skämt som är obegripliga för en utomstående betraktare. Vilken är då den kunskapsbas som utvecklas genom detta uttrycksmedel? Finns det en sådan och för vem är den tillgänglig? Det är en samling avporträtteringar av vardagsliv – olika sätt att beskriva sig själv och olika sätt att beskriva sitt sätt att vara samt en positionsbestämning i ett nätverk som inte är lika synlig för betraktaren i det verkliga livet. Samlingen är värdefull p.g.a. att den har en mångfald som ger olika perspektiv och p.g.a. att den är tillförlitlig. Det är den egna kamratkretsen som är garant för dess pålitlighet.

Den kunskapsbas som byggs upp på LunarStorm har sitt värde i att den är inbäddad i en social struktur och den är åtkomlig endast för dem som ingår i strukturen. Genom att den information som där ingår har sin förankring i vardagslivet har basen förmodligen lika stor relevans för aktörerna utanför den virtuella gemenskapen som innanför. Den som vistas ensam på LunarStorm utan sällskap av sina kamrater har inte tillgång till en sådan kunskapsbas. Allt som finns är en samling presentationer och aktiviteter som inte har några relationer till den ensamma betraktaren och som därmed är meningslösa. Detta är förklaringen till varför umgänget med de egna kamraterna på LunarStorm är viktigt. Det är endast tillsammans med dem som en sådan kunskapsbas kan byggas upp.

Denna betraktelse av LunarStorm genom det sociala kapitalets tre dimensioner visar att för varje dimension finns det något som den virtuella gemenskapen erbjuder som avviker från vad som är tillgängligt i det verkliga livet. Detta tyder på att LunarStorm kan betraktas som ett verktyg för utveckling av socialt kapital.

10.5 Reflektioner över studiens genomförande och resultat

En informationsvetenskaplig undersökning av ungdomars deltagande i virtuella gemenskaper kan naturligtvis utföras på många sätt. Att utgå från cyberkulturen i de temata som behandlade LunarStorm gav emellertid en infallsvinkel som var bekant för informanterna och den erbjöd en gemensam referensram i intervjuerna. Att denna referensram förmodligen skulle vara fruktbar blev klart under de första intervjuerna i det första temaområdet "Nätet i vardagslivet" då det visade sig att själva orden information och informationssökning för informanterna framförallt refererade till informationshantering i skolan och att det behövdes andra uttryckssätt för att tala om information i vardagslivets kontexter. Cyberkultursynvinkeln erbjöd också ett praktiskt sätt att växla synvinkel mellan livet i den virtuella gemenskapen och vardagslivet, "det riktiga livet". Detta var något som även utnyttjades av informanterna trots att den virtuella gemenskapens erfarenheter för dem inte på något sätt framstod som mera överkliga eller oberoende från det övriga vardagslivet.

Intervjumaterialet i undersökningen insamlades under det första halvåret 2003 och LunarStorm har utvecklats på många punkter sedan dess. Eftersom utvecklingen av en virtuell gemenskap är kontinuerlig har inga försök gjorts till att beskriva vad som är avvikande i informanternas utsagor mot vad LunarStorm är i dag. En sådan beskrivning vore föråldrad redan då avhandlingens manuskript kommer ut i tryck. Empirin beskriver således LunarStorm som det var år 2003 men dagens lunarmedlem har förmodligen inga svårigheter att känna igen helhetsbilden även om några detaljer är avvikande. En utveckling hos LunarStorm fordrar dock en närmare kommentar. Det gäller de funktioner som var otillgängliga för finländska användare och som beskrevs leda till ett marginellt medlemskap. Numera är det möjligt även för finländare att abonnera på de tjänster som LunarStorm erbjuder, vilket gör att deltagandet numera antagligen är mera fullödigt för dem än det var då. Huruvida det nu finns andra omständigheter som kan leda till marginalisering kan inte den här undersökningen ta ställning till. Elektroniska miljöer är fortfarande geografiskt förankrade och lyder under nationell lagstiftning men det är möjligt att konsekvenserna av detta i dag bättre kan förutses och olägenheter åtgärdas. Beskrivningen av finländarnas marginella medlemskap skulle sålunda enbart vara av intresse som en dokumentation över ett passerat utvecklingsskede.

Kvalitativa studier förväntas ofta utmynna i en diskussion om resultatens generaliserbarhet. Alasuutari (1994, s. 217–222) visar på ett alternativt sätt att hantera frågan, vilket har prövats här. Det är att hänvisa till andra studier i olika skeden av forskningen och på detta sätt få fram

en bild att resultaten inte är ett tillfälligt undantag och att studien även förmår skildra något utöver det om vilket det insamlade materialet berättar.

Det informationsvetenskapliga perspektivets bild visade, precis som i Enochssons (2005) undersökning, att det var umgänget i gemenskapen som var huvudsaken för de unga. Även om exempel gavs på hur den virtuella gemenskapen kunde utnyttjas som ett informationssystem var detta bruk en bisak. Att de egna kamraterna var kärnan i umgänget är också i samklang både med Enochssons (2005) och Thulins (2004) resultat. Det informationsvetenskapliga perspektivets företrädare var dock att det därutöver kunde ge en mera fördjupad bild på vad detta umgänge gick ut på och visa på varför de egna kamraternas roll var central. Det gav en bild som samtidigt visade hur krävande deltagandet i en virtuell gemenskap är och vilket mervärde det kan ge åt deltagarna i flera avseenden.

Ur informationsvetenskaplig synpunkt är detta ett exempel på informationshantering i en för ungdomar central vardagsmiljö där syftet för dem som vistas i miljön inte är något annat än umgänge och där informationsflödet är ägnat att stärka detta umgänge. Den värdefullaste informationen för detta syfte eftersöks inte medvetet, den kan inte heller beskrivas som en oförväntad informationsupptäckt utan den är en integrerad del i det sociala livets interaktioner.

11.

Källor och litteratur

11. Källor och litteratur

Arkivmaterial:

- Åbo. Åbo Akademi. Informationsförvaltning. Tavastgatan 13.
- Inspelade intervjuer, 35 C-kassetter
- Transkription av intervjuer, 383 sidor text
- Korrespondens med Lunarworks Crew och LunarStorms grundare och chefredaktör Rickard Ericsson
- Korrespondens med skolornas rektorer och kontaktpersoner
- Korrespondens med informanter
- Forskningstillståndsblanketter
- Utskrifter av informanternas LunarStorm-presentationer och gästböcker

Litteratur:

- Adler, P. S., & Kwon, S.-W. (2000). Social capital : the good, the bad and the ugly. I: E. Lesser (Ed.) *Knowledge and social capital : foundations and applications* (s. 89–115). Boston : Butterworth-Heinemann.
- Agosto, D. E., & Hughes-Hassell, S. (2005). People, places and questions : an investigation of the everyday life information-seeking behaviors of urban young adults. *Library & Information Science Research*, 27, 141–163.
- Agosto, D. E., & Hughes-Hassell, S. (2006a). Toward a model of the everyday life information needs of urban teenagers, part 1: theoretical model. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 57, 1394–1403.
- Agosto, D. E., & Hughes-Hassell, S. (2006b). Toward a model of the everyday life information needs of urban teenagers, part 2: empirical model. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 57, 1418–1426.
- Alasuutari, P. (1994). *Laadullinen tutkimus*. 2. uud. p. Tampere : Vastapaino.
- Barlow, J. P. (1996). *A declaration of the independence of cyberspace*. [On-line] Tillgänglig 14.6.2006 från: <http://homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>.
- Barry, C. L., & Schamber, L. (1997). User's criteria for relevance evaluation : a cross-situational comparison. *Information Processing and Management*, 34, 219–236.

- Baruchson-Arbib, S. (2004). "Social information science" – as a concept for assimilating smart internet usage in a multi-cultural society : the case of Israel. *International Journal of Information-Ethics*, 2, (11), 1–9.
- Bates, M. J. (2005). Information and knowledge : an evolutionary framework for information science. *Information Research*, 10 (1), paper 207. [On-line] Tillgänglig 12.9.2006 från: <http://informationr.net/ir/10-1/paper207.html>.
- Bates, M. J. (2006). Fundamental forms of information. *Journal of the American Society for Information Science*, 57, 1033–1045.
- Baym, N. (1995). The emergence of community in computer-mediated communication. I: S. G. Jones (Ed.) *Cybersociety : computer-mediated communication and community* (s. 138–163). Thousand Oaks, CA : Sage.
- Baym, N. (2005). Introduction : Internet research as it isn't, is, could be, and should be. *The Information Society*, 21, 229–232.
- Bechar-Israeli, H. (1995). From<Bonehead>to<cLoNehEAd> : nicknames, play, and identity on Internet Relay Chat. *Journal of Computer Mediated Communication*, 1 (2). [On-line] Tillgänglig 30.6.2006 från: <http://jcmc.indiana.edu/vol1/issue2/index.html>.
- Bhattacharya, R., Devinney, T. M., & Pillutla, M. M. (1998). A formal model of trust based on outcomes. *The Academy of Management Review*, 23, 459–472.
- Bilal, D. (2002). Children's use of the Yahoo!igans! Web search engine : III cognitive and physical behaviors on fully self-generated tasks. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 53, 1170–1183.
- Bilal, D., & Kirby, J. (2002). Differences and similarities in information seeking : children and adults as Web users. *Information Processing & Management*, 38, 649–670.
- Bjørnstad, T. L., & Ellingsen, T. (2002). Nettsvermere : en rapport om ungdom og internet. Oslo : Statens Filmtilsyn. [On-line]. Tillgänglig 9.1.2007 från: <http://saft.medieraadet.dk/upload/nettsvermere.pdf>.
- Blanchard, A., & Horan, T. (1998). Virtual communities and social capital. *Social Science Computer Review* 16, 293–307.
- Borgman, C. L., Hirsh, S., Walter, V. A., & Gallagher, A. L. (1995). Children's searching behavior on browsing and keyword online catalogs : the Science Library Catalog project. *Journal of the American Society for Information Science*, 46, 663–684.
- Bourdieu, P. (1986). The forms of capital. I: J. G. Richardson (Ed.) *Handbook of theory and research for the sociology of education* (s. 241–257). New York : Greenwood Press.

- Bruce, C. (1997). Seven faces of information literacy in higher education. [On-line]. Tillgänglig 24.10.2005 från: <http://sky.fit.qut.edu.au/~bruce/inflit/faces/faces1.htm>.
- Bruce, H., Jones, W., & Dumais, S. (2004). Information behaviour that keeps found things found. *Information Research*, 10 (4), paper 239. [On-line] Tillgänglig 12.9.2006 från: <http://InformationR.net/ir/10-4/paper239.html>.
- Bruckman, A.S. (1996). Gender swapping och the Internet. I: P. Ludlow (Ed.). *High noon on the electronic frontier : conceptual issues in cyberspace* (s. 317–325). Cambridge, Mass. : MIT Press.
- Bruhn, A., & Lindberg, O. (1996). Kvalitativ metod och datateknologi. I: P.-G. Svensson, & B. Starrin (Red.), *Kvalitativa studier i teori och praktik*. (s. 122–143). Lund: Studentlitteratur.
- Buckland, M. K. (1991). Information as thing. *Journal of the American Society for Information Science*, 42, 351–360.
- Burkhalter, B. (1999). Discovering racial identity in Usenet discussions. I: M.A. Smith, & P. Kollock (Eds.) *Communities in cyberspace* (s. 60–75). London : Routledge.
- Burnett, G. (2000). Information exchange in virtual communities : a typology. *Information Research*, 5, (4). [On-line] Tillgänglig 9.4.2002 från: <http://InformationR.net/ir/5-4/paper82.html>.
- Burnett, G., & Buerkle, H. (2004). Information in virtual communities : a comparative study. *Journal of Computer Mediated Communication*, 9 (2). [On-line] Tillgänglig 30.6.2006 från: <http://jcmc.indiana.edu/vol9/issue2/>.
- Byström, K., & Järvelin, K. (1995). Task complexity affects information seeking and use. *Information Processing & Management*, 31, 191–213.
- Carey, J. W. (1989). *Communication as culture : essays on media and society*. Boston : Unwin Hyman.
- Carroll, J., Howard, S., Vetere, F., Peck, J., & Murphy, J. (2001). Identity, power and fragmentation in cyberspace: technology appropriation by young people. I: G. Finnie, D. Cecez-Kecmanovic, & B. Lo (Eds.) *Proceedings of the Twelfth Australasian Conference on Information Systems, ACIS 2001, Coffs Harbour, 4–6 December 2001*. Vol. 1, s. 95–102.
- Case, D. O. (2002). *Looking for information : a survey of research on information seeking, needs and behavior*. Amsterdam : Academic Press.
- Chandler, D. (1998). *Personal home pages and the construction of identities on the Web*. [On-line] Tillgänglig 7.6.2006 från: <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/webident.html>.

- Chandler, D., & Roberts-Young, D. (1998). *The construction of identity in the personal homepages of adolescents*. [On-line] Tillgänglig 20.5.2002 från: <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/strasbourg.html>.
- Chatman, E. A. (1996). The impoverished life-world of outsiders. *Journal of the American Society for Information Science*, 47, 193–206.
- Chatman, E. A. (1999). A theory of life in the round. *Journal of the American Society for Information Science*, 50, 207–217.
- Chen, C., Czerwinski, M., & Macredie, R. (2000). Individual differences in virtual environments : introduction and overview. *Journal of the American Society for Information Science*, 51, 499–507.
- Chrysoschoou, X. (2003). Studying identity in social psychology : some thoughts on the definition of identity and its relation to action. *Journal of Language and Politics*, 2, 225–241.
- Coleman, J. S. (1988). Social capital in the creation of human capital. *American Journal of Sociology*, 94, 95–120.
- Cooks, L., Scharrer, E., & Paredes, M. (2003). Creating a space for “Every woman” at Oprah.com. *Electronic Journal of Communication*, 13, n:o 1. [On-line] Tillgänglig 28.6.2006 från: http://www.cios.org/getfile/cooks_v13n1.
- Croon, A., & Ågren, P.-O. (1998). Fyra former av virtuella gemenskaper. *Human IT : tidskrift för studier av IT ur ett humanvetenskapligt perspektiv*, 2. [On-Line] Tillgänglig 20.10.2006 från: <http://www.hb.se/bhs/ith/2-98/acpoaa.htm>.
- Daft, R. L., & Lengel, R. H. (1984). Information richness : a new approach to managerial behavior and organization design. *Research in Organizational Behavior*, 6, 191–233.
- Dahl, G., & Smedler, A.-C. (Red.) (1993). *Det respektfulla mötet : ett symposium om forskningsetik och antropologi. Stockholms universitet, 25–27 november 1991*. Uppsala : Humanistisk-samhällsvetenskapliga forskningsrådet.
- Davenport, E. (2000). Social intelligence in the age of networks. *Journal of Information Science* 26, 145–152.
- Davenport, E., Graham, M., Kennedy, J., & Taylor, K. (2003). Managing social capital as knowledge management – some specification and representation issues. I: R. J. Todd (Ed.). *Proceedings of the 66th ASIST annual meeting, vol. 40* (s. 101–108). Medford, N.J. : Information Today.
- Deutsch, M. (1958). Trust and suspicion. *Journal of Conflict Resolution*, 2, 265–279.

- Dibbell, J. (1996). A rape in cyberspace; or how an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens turned a database into a society. I: P. Ludlow (Ed.). *High noon on the electronic frontier : conceptual issues in cyberspace* (s. 375–395). Cambridge, Mass. : MIT Press.
- Donath, J.(1999). Identity and deception in the virtual community. I: M. A. Smith, & P. Kollock (Eds.), *Communities in cyberspace* (s. 29–59). London : Routledge.
- Dresang, E. T. (1999). More research needed : informal information-seeking behavior of youth on the Internet. *Journal of the American Society for Information Science*, 50, 1123–1124.
- Eder, D., & Fingerson, L. (2001). Interviewing children and adolescents. I: J. F. Gubrium, & J.A. Holstein (Eds.) *Handbook of interview research : context & method* (s. 181–201). Thousand Oaks : Sage.
- Edwards, S., & Poston-Anderson, B. (1996). Information, future time perspectives, and young adolescent girls : concern about education and jobs. *Library & Information Science Research*, 18, 207–223.
- Ellis, D., Oldridge, R., & Vasconcelos, A. (2004). Community and virtual community. *Annual Review of Information Science and Technology*, 38, 145–186.
- Enochsson, A. (2001). *Meningen med webben : en studie om Internet-sökning utifrån erfarenheter i en fjärdeklass*. Karlstad : Karlstads universitet.
- Enochsson, A. (2005). Ett annat sätt att umgås – yngre tonåringar i virtuella gemenskaper. *Tidskrift för lärarutbildning och forskning*, (1–2), s. 81–99.
- Enochsson, A. (2006). Tweens on the Internet : communication in virtual guest books. Paper presented at the *European Conference on Educational Research*, 13–16 September, Geneva. [On-line] Tillgänglig 9.1.2007 från: <http://www.uv.kau.se/enochsson/guestbooks.pdf>.
- Erdelez, S. (1997). Information encountering : a conceptual framework for accidental information discovery. I: P. Vakkari, R. Savolainen, & B. Dervin (Eds.). *Information seeking in context. Proceedings of an international conference on research in information needs, seeking and use in different contexts 14–16 August, 1996, Tampere Finland* (s. 412–421). London : Taylor Graham.
- Erdelez, S. (2004). Investigation of information encountering in the controlled research environment. *Information Processing & Management*, 40, 1013–1025.

- Erdelez, S., & Rioux, K. (2000). Sharing information encountered for others on the Web. *The New Review of Information Science Research*, 1, 219–233.
- Erickson, T. (1996). The World Wide Web as social hypertext. *Communications of the ACM*, 39, (1), 15–17. [Även tillgänglig On-line]: Tillgänglig 10.11.2002 från: http://www.pliant.org/personal/Tom_Erickson/SocialHypertext.html.
- Erikson, E.H. (1968). *Identity : youth and crisis*. New York : Norton.
- Erikson, E.H. (1993). *Barnet och samhället* (J. Rössel, övers.). Stockholm : Natur och kultur. (Original: *Childhood and Society* publicerat 1950).
- Eskola, J. & Suoranta, J. (1998). *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. 2. p. Tampere : Vastapaino.
- Ess, C., & The Association of Internet Researchers (2002). *Ethical decision-making and Internet research : recommendations from the AoIR Ethics Working Committee*. Approved by AoIR, November 27, 2002. [On-line] Tillgänglig 14.2.2006 från: <http://www.aoir.org/reports/ethics.pdf>.
- Facer, K., Furlong, J., Furlong, R., & Sutherland, R. (2001). Home is where the hardware is : young people, the domestic environment and 'access' to new technologies. I: I. Hutchby, & J. Moran Ellis (Eds.). *Children, technology and culture : the impact of technologies in children's everyday lives* (s. 13–27). London : Routledge.
- Feather, J., & Sturges, P. (Eds.) (2003). *International encyclopedia of information and library science*. 2nd ed. London : Routledge.
- Fernback, J. (1998). The individual within the collective : virtual ideology and the realization of collective principles. I: S. G. Jones (Ed). *Virtual culture : identity and communication in cybersociety* (s. 36–54). London : Sage.
- Fidel, R., Davies, R.K., Douglass, M.H., Holder, J.K., Hopkins, C.J., Kushner, E.J. et al. (1999). A visit to the information mall : Web searching behavior of high school students. *Journal of the American Society for Information Science*, 50, 24–37.
- Fisher, K.E., Durrance, J.C., & Hinton, M.B. (2004). Information grounds and the use of need-based services by immigrants in Queens, New York : a context-based, outcome evaluation approach. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 55, 754–766.
- Fisher, K. E., Unruh, K. T., & Durrance, J. C. (2003). Information communities : characteristics gleaned from studies of three online

- networks. I: R. J. Todd (Ed.). *Proceedings of the 66th ASIST annual meeting*, vol. 40 (s. 298–305). Medford, N.J. : Information Today.
- Foster, A., & Ford, N. (2003). Serendipity and information seeking : an empirical study. *Journal of Documentation*, 50, 321–340.
- Fry, D. (1990). *Children talk about books : Seeing themselves as readers*. Milton Keynes : Open University Press.
- Gauntlett, D. (2000). Web studies : a user's guide. I: D. Gauntlett (Ed.), *Web.studies : rewiring media studies for the digital age* (s. 2–18). London : Arnold.
- Geertz, C. (1993). *The interpretation of cultures : selected essays*. London : Fontana Press.
- Giddens, A. (1991). *Modernity and self-identity : self and society in the late modern age*. Cambridge : Polity Press.
- Ginman, M. (2002). Health, information and social capital. I: M. Ginman, & E. Välvirronen (Eds.). *Communicating health and new genetics. Proceedings. Workshop 17–18th September 2001, Turku. (Finnish Information Studies ; 20)*. Åbo : Åbo Akademi.
- Ginman, M. (2003). Social capital as a communicative paradigm. *Health Informatics Journal*, 9, 57–64.
- Goffman, E. (1988). *Jaget och maskerna : en studie i vardagslivets dramatik*. (S. Bergström, övers.). Stockholm : Rabén & Sjögren.
- Goodwin, M., & Armstrong-Esther, D. (2004). Children, social capital and health : increasing the well-being of young people in rural Wales. *Children's Geographies*, 2 (1), 49–63.
- Granovetter, M. S. (1973). The strength of weak ties. *American Journal of Sociology*, 78, 1360–1380.
- Grinter, R. E., & Eldridge, M. A. (2001). 'Y do tngrs luv 2 txt msg?' [Why do teenagers love to text message?]. I: W. Prinz, M. Jarke, Y. Rogers, K. Schmidt & V. Wulf (Eds.). *Proceedings of the seventh European Conference on Computer-Supported Cooperative Work ECSCW '01, Bonn, Germany* (s. 219–238). Dordrecht : Kluwer. [Online] Tillgänglig 15.5.2006 från: <http://www.grinter.org/ecscw01.pdf>
- Hall, S. (1999). *Identiteetti*. (M. Lehtonen M., & J. Herkman, suom. ja toim.). Tampere : Vastapaino.
- Hancock, J., & Dunham, P. J. (2001). Impression formation in computer-mediated communication revisited : an analysis of the breadth and intensity of impressions. *Communication Research*, 28, 325–347.
- Hartel, J. (2003). The serious leisure frontier in library and information science : hobby domains. *Knowledge Organization*, 30, 228–238.

- Haythornthwaite, C. (2001). Tie strength and the impact of new media. I: *Proceedings of the 34th Hawai'i International Conference On System Sciences (HICSS)*, January 3–6. Maui, Hawaii. Vol. 1. Los Alamitos, CA: IEEE Computer Society.
- Haythornthwaite, C. (2002). Building social networks via computer networks : creating and sustaining learning communities. I: K.A. Renninger, & W. Shumar (Eds.) *Building virtual communities : learning and change in cyberspace* (s. 159–190). Cambridge : Cambridge University Press.
- Haythornthwaite, C., & Hagar, C. (2005). The social worlds of the Web. *Annual Review of Information Science and Technology*, 39, 311–346.
- Haythornthwaite, C., & Wellman, B. (1998). Work, friendship, and media use for information exchange in a networked organization. *Journal of the American Society for Information Science*, 49, 1101–1114.
- Heinonen, R. (2001). *Digitaalinen minä*. Helsinki : Edita.
- Heinström, J. (2006). Fast surfing for availability or deep diving into quality – motivation and information seeking among middle and high school students. *Information Research*, 11, (4) [On-line] Tillgänglig 27.12.2006 från: <http://InformationR.net/ir/11-4/paper265.html>.
- Hektor, A. (2001). *What's the use? : Internet and information behavior in everyday life*. Linköping : Linköpings Univ. Dept. of Technology and Social Change.
- Henderson, S., Taylor, R., & Thomson, R. (2002). In touch : young people, communication and technologies. *Information, Communication & Society*, 5, 494–512.
- Hermerén, G. (1996). *Kunskapens pris : forskningsetiska problem och principer i humaniora och samhällsvetenskap*. (2:dra rev. uppl.). Uppsala : Humanistisk-samhällsvetenskapliga forskningsrådet.
- Hernwall, P. (2001). *Barns digitala rum : berättelser om e-post, chatt & Internet*. Stockholm : Stockholms universitet. 246 s.
- Herring, S. (2002). Computer-mediated communication on the Internet. *Annual Review of Information Science and Technology*, 36, 109–168.
- Herring, S. (2004). Slouching toward the ordinary : current trends in computer-mediated communication. *New Media & Society*, 6, 26–36.
- Higgins, E. T. (1987). Self-discrepancy : a theory relating self and affect. *Psychological Review*, 94, 319–340.

- Hirsh, S. G. (1997). How do children find information on different types of tasks? Children's use of the Science Library Catalog. *Library Trends*, 45, 725–745.
- Hirsh, S. G. (1999). Children's relevance criteria and information seeking on electronic resources. *Journal of the American Society for Information Science*, 50, 1265–1283.
- Hirsjärvi, S., & Hurme, H. (1995). *Teemahaastattelu*. Helsinki : Yliopistopaino. 144 s.
- Holloway, S. L., & Valentine, G. (2003). *Cyberkids : children in the information age*. London : RoutledgeFalmer.
- Holme, I. M., & Solvang, B. K. (1991). *Forskningsmetodik : om kvalitativa och kvantitativa metoder*. (B. Nilsson, övers.). Lund: Studentlitteratur. 339. s.
- Howe, W. (2005). *A brief history of the Internet : an anecdotal history of the people and communities that brought about the Internet and the Web*. [On-line] Tillgänglig 12.5.2006 från: <http://www.walthowe.com/navnet/history.html>.
- HSFR (1990). Etikregler för humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning. Stockholm : HSFR. Även i: Hermerén, 1996.
- Hunsinger, J. (2005). Toward a transdisciplinary Internet research. *The Information Society*, 21, 277–279.
- Huysman, M., & Wulf, V. (2005). The role of information technology in building and sustaining the relational base of communities. *The Information Society*, 21, 81–89.
- Hård af Segerstad, Y. (2002). *Use and adaption of written language to the conditions of computer-mediated communication*. Göteborg University : Department of Linguistics.
- Iacono, C. S., & Weisband, S. (1997). Developing trust in virtual teams. I: *Proceedings of the 30th Annual Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)*. January 7–10. Maui, Hawaii. Vol. 2, 412–420.
- Johansson, B. (2000). *Kom och ät! Jag ska bara dö först .. : datorn i barns vardag*. Göteborg : Etnologiska föreningen i Västsverige.
- Jones, Q. (1997). Virtual-communities, virtual settlements & cyber-archaeology : a theoretical outline. *Journal of Computer Mediated Communication* 3 (3). [On-line] Tillgänglig 30.6.2006 från: <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue3/>.
- Jones, S. G. (1995). Understanding community in the Information Age. I: S. G. Jones (Ed.) *Cybersociety : computer-mediated communication and community* (s. 10–35). London : Sage.

- Jones, S. G. (1998). The Internet and its social landscape. I: S. G. Jones (Ed.) *Virtual culture : identity and communication in cybersociety* (s. 7–35). London : Sage.
- Julien, H. E. (1999). Barriers to adolescents' information seeking for career decision making. *Journal of the American Society for Information Science*, 50, 38–48.
- Kafai, Y., & Bates, M. J. (1997). Internet Web-searching instruction in the elementary classroom : building a foundation for information literacy. *School Library Media Quarterly*, 25, 103–111.
- Karlsson, A.-M. (2002). *Skriftbruk i förändring : en semiotisk studie av den personliga hemsidan*. Stockholm : Almqvist & Wiksell International. 192 s.
- Kasesniemi, E.-L., & Rautiainen, P. (2002). Mobile culture of children and teenagers in Finland. I: J. Katz & M. Aakhus (Eds.) *Perpetual contact : mobile communication, private talk, public performance* (s. 170–192). Cambridge : Cambridge University Press.
- Kavanaugh, A. L., Reese, D. D., Carroll, J. M., & Rosson, M. B. (2005). Weak ties in networked communities. *The Information Society*, 21, 119–131.
- Kling, R., & Courtright, C. (2003). Group behavior and learning in electronic forums : a sociotechnical approach. *The Information Society* 19, 221–235.
- Kollock, P., & Smith, M. A. (1999). Communities in cyberspace. I: M.A. Smith, & P. Kollock (Eds.) *Communities in cyberspace* (s. 3–25). London : Routledge.
- Kolrud, P. (1999). Forsker-rollen i det kvalitativa intervju med barn. *Nordisk tidsskrift for spesialpedagogikk*, 1, 3–10.
- Komito, L. (2001). Electronic communities in an information society : paradise, mirage or malaise. *Journal of Documentation*, 57, 115–129.
- Kopomaa, T. (2000). *Kännykkäyhteiskunnan synty : tihentyvä arki, tiivistyvä kaupunki*. Helsinki : Gaudeamus. 132 s.
- Kuhltau, C. C. (2004). Seeking meaning : a process approach to library and information services. 2nd ed. Westport, CT : Libraries unlimited.
- Kvale, S. (1997). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. (S.-E. Torhell, övers.). Lund : Studentlitteratur. 306 s.
- Large, A. (2005). Children, teenagers and the Web. *Annual Review of Information Science and Technology*, 39, 347–392.
- Leiner, B. M., Cerf, V.G, Clark, D.D., Kahn, R.E., Kleinrock, L., Lynch, D.C et al. (2003). *A brief history of the Internet*. Version 3.32. [On-

- line] Tillgänglig 12.5.2006 från: <http://www.isoc.org/internet/history/brief.shtml>.
- Lesser, E. L. (2000). Leveraging social capital in organizations. I: E. Lesser (Ed.) *Knowledge and social capital : foundations and applications* (s. 3–16). Boston : Butterworth-Heinemann.
- Levin, J., & Cervantes, R. (2002). Understanding the life cycles of network-based learning communities. I: K. A. Renninger, & W. Shumar (Eds.) *Building virtual communities : learning and change in cyberspace* (s. 269–292). Cambridge : Cambridge University Press.
- Lieberg, M. (1994). Att forska om ungdom : om kunskapssökande och reflexivitet bland deltagande ungdomsforskare. I: J. Fornäs, U. Boëthius, M. Forsman, H. Ganetz, & B. Reimer (Red.). *Ungdomskultur i Sverige* (s. 171–191). Stockholm : Symposion.
- Lievrouw, L. A. (2004). What's changed about new media? Introduction to the fifth anniversary issue of New Media & Society. *New Media & Society*, 6, 9–15.
- Lin, N. (2001). *Social capital : a theory of social structure and action*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Lincoln, Y. S. (1990). Toward a categorical imperative for qualitative research. I: E. W. Eisner, & A. Peshkin (Eds.), *Qualitative inquiry in education* (s. 277–295). New York: Teachers College Press.
- Ling, R. (2000). "We will be reached" : the use of mobile telephony among Norwegian youth. *Information Technology & People* 13, 102–120.
- Ling, R., & Yttri, B. (2002). Hyper-coordination via mobile phones in Norway. I: J. Katz & M. Aakhus (Eds.) *Perpetual contact : mobile communication, private talk, public performance* (s. 139–169). Cambridge : Cambridge University Press.
- Livingstone, S. (2003). Children's use of the internet : reflections on the emerging research agenda. *New Media & Society*, 5, 147–166.
- Livingstone, S. (2006). Drawing conclusions from new media research : reflections and puzzles regarding children's experience of the Internet. *The Information Society*, 22, 219–230.
- Lloyd, A. (2003). Information literacy : the meta-competency of the knowledge economy? An exploratory paper. *Journal of Librarianship and Information Science*, 35, 87–92.
- Lloyd, A. (2005). Information literacy : different contexts, different concepts, different truths? *Journal of Librarianship and Information Science*, 37, 82–88.

- Lloyd, A. (2006). Information literacy landscapes : an emerging picture. *Journal of Documentation*, 62, 570–583.
- Luukka, M.-R., Hujanen, J., Lokka, A., Modinos, T., Pietikäinen, S., & Suoninen, A. (2001). *Mediat nuorten arjessa. 13–19-vuotiaiden nuorten mediakäytöt vuosituhatteen vaihteessa*. Jyväskylä : Jyväskylän yliopisto, Soveltavan kielentutkimuksen keskus.
- McCreadie, M., & Rice, R. E. (1999). Trends in analyzing access to information. Part I: cross-disciplinary conceptualizations of access. *Information Processing & Management*, 35, 45–76.
- McLaughlin, M. L., Osborne, K. K., & Smith, C. B. (1995). Standards of conduct on Usenet. I S.G. Jones (Ed.) *Cybersociety : computer-mediated communication and community* (s. 90–111). Thousand Oaks, CA : Sage.
- Maczewski, M. (2002). Exploring identities through the Internet : youth experiences online. *Child & Youth Care Forum* 31, 111–129.
- Marchionini, G. (1989). Information-seeking strategies of novices using a full-text electronic encyclopedia. *Journal of the American Society for Information Science*, 40, 54–66.
- Marchionini, G. (1995). *Information seeking in electronic environments*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1985). *Qualitative data analysis : a sourcebook of new methods*. Beverly Hills, CA : Sage.
- Miller, D., & Slater, D. (2000). *The Internet : an ethnographic approach*. Oxford : Berg. [Även publicerad i sammandrag online]. Tillgänglig 10.10.2006: <http://www.ethnonet.gold.ac.uk/summary.html>.
- Miller, H. (1995). The presentation of self in electronic life : Goffman on the Internet. Paper presented at *Embodied Knowledge and Virtual Space Conference, Goldsmiths' College, University of London, June 1995*. [On-line] Tillgänglig 10.11.2002 från: <http://ess.ntu.ac.uk/miller/cyberpsych/goffman.htm>.
- Miller, H., & Mather, R. (1998). The presentation of self in WWW home pages. [On-line] Tillgänglig 10.11.2002 från: <http://www.sosig.ac.uk/iriss/papers/paper21.htm>.
- Morrow, V. (1999). Conceptualising social capital in relation to the well-being of children and young people: a critical review. *The Sociological Review*, 47, 744–764.
- Morrow, V. (2001). Young people's explanations and experiences of social exclusion : retrieving Bourdieu's concept of social capital. *International Journal of Sociology and Social Policy*, 21, 37–63.

- Morrow, V., & Richards, M. (1996). The ethics of social research with children : an overview. *Children & Society*, 10, 90–105.
- Mäki, K. (2001). *Rooliesityksiä suomalaisilla henkilökohtaisilla WWW-kotisivuilla*. Turku : Turun kauppakorkeakoulu. 126 s.
- Nahapiet, J., & Ghoshal, S. (1998). Social capital, intellectual capital, and the organizational advantage. *Academy of Management Review*, 23, 40–54.
- Nurmela, J., Parjo, L., & Sirkiä, T. (2006). *Kansalaisesta e-kansalainen : Tilastotutkimusten tuloksia suomalaisten tieto- ja viestintätekniikan käytöstä 1996–2005*. Helsingfors : Statistikcentralen.
- Nurmela, J., & Ylitalo, M. (2003). *The evolution of the information society : how information society skills and attitudes have changed in Finland in 1996–2002*. Helsinki : Statistics Finland.
- Nylén, U. (2005). *Att presentera kvalitativa data : framställningsstrategier för empiriredovisning*. Malmö : Liber ekonomi.
- O'Brien, J. (1999). Writing in the body : gender (re)production in on-line interaction. I: M.A. Smith & P. Kollock (Eds.) *Communities in cyberspace* (s. 76–103). London : Routledge.
- Oldenburg, R. (1999). *The great good place : cafés, coffee shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of the community*. New York : Marlowe.
- Paccagnella, L. (1997). Getting the seats of your pants dirty: strategies for ethnographic research on virtual communities. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3 (1). [On-line] Tillgänglig 14.2.2006 från: <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue1/paccagnella.html>.
- Palmquist, R. A. (1996). The search for an Internet metaphor : a comparison of literatures. *ASIS Annual Conference Proceedings, October 19–24, 1996*.
- Parks, M. R., & Floyd, K. (1996). Making friends in cyberspace. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1 (4). [On-line] Tillgänglig 14.2.2006 från: <http://jcmc.indiana.edu/vol1/issue4/parks.html>. Även publicerad i: *Journal of Communication*, 46 (1), 80–97.
- Pekonen, O., & Pulkkinen, L. (2002). *Sosiaalinen pääoma ja tieto- ja viestintätekniikan kehitys : esiselvitys*. (Teknologian arviointeja, 11). Helsinki : Tulevaisuusvaliokunta.
- Pettigrew, K., Durrance, J. C., & Unruh, K. T. (2002). Facilitating community information seeking using the Internet: findings from three public library-community network systems. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 53, 894–903.

- Porter, D. (1997). Introduction. I: D. Porter (Ed) *Internet culture* (s. x–xviii). New York : Routledge.
- Poulter, A. (2003). Internet. I: J. Feather & P. Sturges (Eds). *International encyclopedia of information and library science*. (2nd ed.) London : Routledge.
- Prout, A., & James, A. (1999). A new paradigm for the sociology of childhood? Provenance, promise and problems. I : A. James, & A. Prout (Eds). *Constructing and reconstructing childhood: contemporary issues in the sociological study of childhood*. 2nd ed. (s. 7–33). London : Falmer Press.
- Putnam, R. D. (1993). The prosperous community : social capital and public life. *The American Prospect*, 4 (13), 35–42. [On-line] Tillgänglig 18.10.2006 från: <http://www.prospect.org/print/V4/13/putnam-r.html>.
- Putnam, R. D. (1995). Bowling alone : America's declining social capital. *Journal of Democracy*, 6 (1), 65–78.
- Putnam, R. D. (1996). The strange disappearance of civic America. *The American Prospect*, 7 (14). [On-line] Tillgänglig 18.10.2006 från: <http://www.prospect.org/print/V7/24/putnam-r.html>.
- Putnam, R. D. (2001). Den ensamme bowlaren : den amerikanska medborgarandans upplösning och förnyelse. (M. Eklöf, övers.). Stockholm : SNS.
- Reid, E. M. (1996). Communication and community on Internet Relay Chat : constructing communities. I. P. Ludlow (Ed.). *High noon on the electronic frontier : conceptual issues in cyberspace* (s. 397–411). Cambridge, MA. : MIT Press.
- Renninger, K. A., & Shumar, W. (2002). Community building with and for teachers at The Math Forum. I: K. A. Renninger, & W. Shumar (Eds.) *Building virtual communities : learning and change in cyberspace* (s. 60–95). Cambridge : Cambridge University Press.
- Rheingold, H. (1993). *The virtual community : homesteading on the electronic frontier*. Reading, MA : Addison-Wesley. 325 s. [Även on-line] Tillgänglig 9.8.2006 från: <http://www.well.com/user/hlr/vcbook>
- Rheingold, H. (2002). *Smart mobs : the next social revolution : transforming cultures and communities in the age of instant access*. Cambridge, MA : Perseus.
- Rice, R. (2005). Influences, usage, and outcomes of Internet health information searching: multivariate results from the Pew surveys. *International Journal of Medical Informatics*, 75, (1), 8–28.

- Rice, R., & Love, G. (1987). Electronic emotion. *Communication Research*, 14, 85–108.
- Rice, R., McCreddie, M., & Chang, S.-J. (2001). *Accessing and browsing information and communication*. Cambridge, Mass. : MIT.
- Ridings, C. M., Gefen, D., & Arinze, B. (2002). Some antecedents and effects of trust in virtual communities. *Journal of Strategic Information Systems*, 11, 271–295.
- Rieh, S. Y. (2003). Investigating Web searching behavior in home environments. I: R. J. Todd (Ed.). *Proceedings of the 66th ASIST Annual Meeting*, vol. 40 (s. 255–264). Medford, N.J. : Information Today.
- Robertson, S., & Reese, K. (1999). A virtual library for building community and sharing knowledge. *International Journal of Human-Computer Studies*, 51, 663–685.
- Ross, C. S. (1999). Finding without seeking : the information encounter in the context of reading for pleasure. *Information Processing & Management*, 35, 783–799.
- Rousseau, D. M., Sitkin, S. B., Burt, R. S., & Camerer, C. (2004). Introduction to special topic forum: Not so different after all : a cross-discipline view of trust. *The Academy of Management Review*, 23, 393–404.
- Rutter, J., & Smith, G. (1999a). Presenting the off-line self in an everyday, online environment. Version Date: 9 December 1999. Presented at the *Identities in Action! conference*, Gregynog, Wales. [On-line] Tillgänglig 26.6.2006 från: http://les.man.ac.uk/CRIC/Jason_Rutter/papers/Self.pdf.
- Rutter, J., & Smith, G. (1999b). Ritual aspects of CMC socialbility. I: K. Buckner (Ed.) *Esprit I3 Workshop on Ethnographic Studies in Real and Virtual Communities : Inhabited Information Spaces and Connected Communities* (s. 113–122). Edinburgh : Queen Margaret University College. [On-line] Tillgänglig 18.10.2006 från: http://les1.man.ac.uk/cric/Jason_Rutter/papers/Ritual.pdf.
- Savolainen, R. (1995). Everyday life information seeking : approaching information seeking in the context of 'Way of Life'. *Library and Information Science Research* 17, 259–294.
- Savolainen, R. (1999a). The role of the internet in information seeking. Putting the networked services in context. *Information Processing & Management*, 35, 765–782.
- Savolainen, R. (1999b). Seeking and using information from the Internet : the context of non-work use. I: T.D. Wilson & D.K. Allen (Eds.). *Exploring the contexts of information behaviour* (s. 356–370). London : Taylor Graham.

- Savolainen, R. (2001). "Living encyclopedia" or idle talk? Seeking and providing consumer information in an Internet newsgroup. *Library & Information Science Research*, 23, 67–90.
- Savolainen, R. (2002). Network competence and information seeking on the Internet : from definitions towards a social cognitive model. *Journal of Documentation*, 58, 211–226.
- Savolainen, R. (2004). Everyday life information seeking. I: M. A. Drake (Ed.) *Encyclopedia of library and information science*, 2nd ed, First Update Supplement (155–163). Boca Raton, FL : Taylor & Francis.
- Savolainen, R., & Kari, J. (2004). Placing the Internet in information source horizons. A study of information seeking by Internet users in the context of self-development. *Library & Information Science Research*, 26, 415–433.
- Schacter, J., Chung, G., & Dorr, A. (1998). Children's internet searching on complex problems : performance and process analysis. *Journal of the American Society for Information Science*, 49, 840–849.
- Seidman, I. (1998). *Interviewing as qualitative research : a guide for researchers in education and the social sciences*. (2nd ed.). New York : Teachers College Press. 141 s.
- Shenton, A. K. (2004). Research into young people's information-seeking: perspectives and methods. *Aslib Proceedings : New Information Perspectives*, 56, 243–254.
- Silver, D. (2000). Looking backwards, looking forwards : cyberculture studies 1990–2000. I: D. Gauntlett (Ed.). *Web studies : rewiring media studies for the digital age*. (s. 19–30). London : Arnold.
- Simmel, G. (1949). The sociology of socialbility (E.C. Hughes, övers.). *The American Journal of Sociology*, 55, 254–261.
- Skinner, H., Biscope, S., & Poland, B. (2003). Quality of Internet access : barrier behind Internet use statistics. *Social Science & Medicine*, 57, 875–880.
- Solomon, P. (1993). Children's information retrieval behaviour : a case analysis of an OPAC. *Journal of the American Society for Information Science*, 44, 245–264.
- Solomon, P. (2002). Discovering information in context. *Annual Review of Information Science and Technology*, 36, 229–264.
- Spears, R., & Lea, M (1992). Social influence and the influence of the 'social' in computer-mediated communication. I: M. Lea (Ed.) *Contexts of computer-mediated communication* (s. 30–65). New York : Harvester Wheatsheaf.

- Spradley, J. P. (1979). *The ethnographic interview*. Fort Worth, FL : Holt, Rinehart and Winston.
- Statistikcentralen (2006). Andelen internetanvändare ökar jämt. [On-line] Tillgänglig: 5.1.2007 från: http://www.stat.fi/til/sutivi/2005/sutivi_2005_2006-06-12_tie_001_sv.html.
- Steinfeld, C. W. (1986). Computer-mediated communication systems. *Annual Review of Information Science and Technology*, 21, 167–202.
- Stephenson, S. (2001). Street children in Moscow : using and creating social capital. *The Sociological Review*, 49, 530–547.
- Sveningsson, M. (2001). *Creating a sense of community : experiences from a Swedish Web chat*. Linköping : Linköping University. The Tema Institute. Department of Communication Studies.
- Sveningsson, M. (2005). Ungdomars köns- och identitetsarbete på Internet. *Kulturstudier i Sverige. Nationell forskarkonferens, 13–15 juni, 2005, Norrköping*. [On-Line] Tillgänglig 9.1.2007 från: <http://www.ep.liu.se/ecp/015/078/ecp015078.pdf>.
- Sveningsson, M., Lövheim, M. & Bergquist M. (2003). *Att fånga nätet : kvalitativa metoder för Internetforskning*. Lund : Studentlitteratur.
- Tammivaara, J., & Enright, D. S. (1986). On eliciting information : dialogues with child informants. *Anthropology & Education Quarterly*, 17, 218–238.
- Taniguchi, M. I. (2003). Internet metaphors matter. *New Directions for Teaching and Learning* 94, 13–21.
- Tapscott, D. (1998). *Growing up digital : the rise of the net generation*. New York : McGraw-Hill.
- Taylor, A. S., & Harper, R. (2003). The gift of the gab? : a design oriented sociology of young people's use of mobiles. *Computer Supported Cooperative Work*, 12, 267–296.
- Thomas, J. (1996). Introduction : a debate about the ethics of fair practices for collecting social science data in cyberspace. *The Information Society*, 12, 107–117.
- Thulin, E. (2004). *Ungdomars virtuella rörlighet : användningen av dator, internet och mobiltelefon i ett geografiskt perspektiv*. Göteborg : Göteborgs universitet. Kulturgeografiska institutionen.
- Tuominen, K., Savolainen, R. & Talja, S. (2005). Information literacy as a sociotechnical practice. *Library Quarterly*, 75, 329–345.
- Turkle, S. (1984). *The second self : computers and the human spirit*. London : Granada. 387 s.
- Turkle, S. (1995). *Life on the screen : identity in the age of the Internet*. London : Weidenfeld & Nicholson.

- Valentine, G., & Holloway S. (2001). 'Technophobia' : parents' and children's fears about information and communication technologies and the transformation of culture and society. I: I. Hutchby, & J. Moran-Ellis (Eds.). *Children, technology and culture : the impacts of technologies in children's everyday lives* (s. 58–77). London : Routledge.
- Valkenburg, P.M., Schouten, A.P., & Peter, J. (2005). Adolescents' identity experiments on the internet. *New Media & Society*, 7, 383–402.
- Vickery, B. C., & Vickery, A. (1987). *Information science in theory and practice*. London : Butterworth.
- Virtanen, L. (1972). *Antti pantti pakana : kouluikäisten nykyperinne*. 2. painos. Porvoo : WSOY.
- Wallace, P. (1999). *The psychology of the internet*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Walter, V.A. (1994). The information needs of children. *Advances in Librarianship*, 18, 111–129.
- Walther, J. B. (1996). Computer-mediated communication : impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction. *Communication Research*, 23, 3–43.
- Walther, J. B., Anderson, J. F., & Park, D. W. (1994). Interpersonal effects in computer-mediated interaction : a meta-analysis of social and antisocial communication. *Communication Research*, 21, 460–487.
- Wasko, M. M., & Faraj, S. (2005). Why should I share? Examining social capital and knowledge contribution in electronic networks of practice. *MIS Quarterly*, 29, 35–57.
- Waskul, D., & Douglass, M. (1996). Considering the electronic participant : some polemical observations on the ethics of on-line research. *The Information Society*, 12, 129–139.
- Watson, J. S. (1998). "If you don't have it, you can't find it". A close look at students' perceptions of using technology. *Journal of the American Society for Information Science*, 49, 1024–1036.
- Watson, J.S. (2001). Issues of confidence and competence : students and the World Wide Web. *Teacher Librarian*, 29 (1).
- Watson, N. (1998). Why we argue about virtual community : a case study of the Phish.net fan community. I: S. G. Jones (Ed). *Virtual culture : identity and communication in cybersociety* (s. 102–132). London : Sage.

- Wellman, B., & Gulia, M. (1999). Virtual communities as communities : net surfers don't ride alone. I: M. A. Smith & P. Kollock (Eds.) *Communities in Cyberspace* (s. 167–194). London : Routledge.
- Wellman, B., Salaff, J., Dimitrova, D., Garton, J., Gulia, M. & Haythornthwaite, C. (1996). Computer networks as social networks : collaborative work, telework, and virtual community. *Annual Review of Sociology*, 22, 213–238.
- Wenger, E. (1998). *Communities of practice : learning, meaning, and identity*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Wenger, E. (2000). Communities of practice and social learning systems. *Organization*, 7, 225–245.
- Widén-Wulff, G., & Ginman, M. (2004). Explaining knowledge sharing in organizations through the dimensions of social capital. *Journal of Information Science*, 30, 448–458.
- Williams, P. (1999). The net generation : the experiences, attitudes and behaviour of children using the Internet for their own purposes. *Aslib Proceedings: New Information Perspectives*, 51, 315–322.
- Williams, P., Huntington, P. & Nicholas, D. (2003). Health information on the Internet : a qualitative study of NHS Direct online users. *Aslib Proceedings*, 55, 304–312.
- Williamson, K. (1998). Discovered by chance : the role of incidental information acquisition in an ecological model of information use. *Library & Information Science Research*, 20 (1), 23–40.
- Wilson, P. (1983). *Second-hand knowledge : an inquiry into cognitive authority*. Westport, CT : Greenwood Press.
- Wilson, T. D. (2000). Human information behavior. *Informing Science*, 3 (2), 49–55.
- Ågren, P.-O. (1999). Mervärdet av virtuella gemenskaper: socialt kapital. *Human IT : tidskrift för studier av IT ur ett humanvetenskapligt perspektiv* 4. [On-line] Tillgänglig 6.6.2003 från: <http://www.hb.se/bhs/ith/4-99/poa.htm>.

Bilagor

Bilaga 1: Intervjuguide

Tema 1 – Nätet i vardagslivet

Förankrar undersökningen i tonåringarnas vardagsliv. Handlar om Internetanvändningens villkor och omständigheter. Var kommer Internetanvändningen in i tonåringars vardagsliv? Vilka intressen eller angelägenheter stöder den? Finns det barriärer för användning? Utgår från frågor om tillgång till nätet och förhållandet mellan Internet och övriga sysselsättningar i vardagslivet (hobbies, vänner, informationskällor m.m).

Tillgång till Internet:

Var brukar du gå ut på nätet?

När brukar du vara på nätet?

Hur går du ut på nätet?

Internet i förhållande till övriga sysselsättningar:

Vad använder du Internet mest till?

Vad tycker du att är bäst med Internet?

Vad sysslar du med annars då?

Skulle någonting bli annorlunda i ditt liv om du inte skulle komma ut på nätet?

Tema 2 – Virtuellt gemenskap

Utforskar frågan om hur en virtuell gemenskap blir betydelsefull för en ung person och hur identiteten etableras i gemenskapen (exemplet Lunarstorm) och hur gemenskapens identitet ev. smittar av sig i andra sammanhang. Utgår dels från frågor om medlemskap i Lunarstorm (varför vill man vara medlem i LS, vad kännetecknar en verklig insider) och dels från frågor om skapandet av det egna kryptin- et i Lunarstorm.

Medlemskap

Vad skulle du säga att LS riktigt är?

Kan du berätta helt kort om ditt medlemskap i LS?

Vad är det som får dig att trivas på Lunarstorm?

Är du med i någon grupp i Lunarstorm? Vad gör ni i gruppen?

Hurudan är en verklig insider/Lunarstormare?

Hurudan är det som finlandssvensk att vara med i Lunarstorm

Är det någon skillnad mellan medlemmar från olika delar av Finland?

Pratar man mycket om LS med sina kompisar?

Har du förändrat dina åsikter sedan du blev medlem i LS?

Vad skulle du göra om Lunarstorm lades ner?

Identitet

Vilken del av Kryp-inet tycker du att är viktigast? Varför?

Vad tycker du att är viktigast att få med i din presentation?

Är det viktigt tycker du att presentationen liknar så mycket som möjligt den du är i verkligheten?

För vem gör du din presentation?

Har du också andra hemsidor/signaturer på nätet? Berätta litet om dem?

Tycker du att det finns saker som man inte borde ha med i Kryp-inet?

Tittar man på andras gästböcker/dagböcker/vännerlistor/rötter/

20frågor/listor/prylar/rajraj/status?

(frågas skilt om de inte dykt upp i samtalet under de andra frågorna).

Tema 3 – Erfarenhetsvärlden

Undersöker hur Lunarstorms erfarenhetsvärld ser ut. Hurudana gemensamma handlingar förekommer, hurudana ritualer har utformats, vilka normer är det som gäller. Utgår från frågor om vad man gör på Lunarstorm.

Vad tycker du att är det som är mest typiskt för Lunarstorm?

Vad brukar du göra när du går in på Lunarstorm? Vad gör du först?

Finns det något som du alltid gör?

Vad annat brukar du göra på Lunarstorm?

Diskussionsgrupper (brukar du läsa/delta i? Vilka?

Chattar?

Följer du med vad andra tycker och tänker i digdis, wzup?

När du ska företa dig något, brukar du diskutera med din nätvänner först? Var?

Om du ser att en kompis är online, brukar du göra något särskilt då?

Vad tycker du bäst om på Lunarstorm?

Finns det saker som man inte får eller borde göra på LS.

Har du någon gång varit med om något otrevligt på Lunarstorm?

Använder du *Spana*? Hur använder du dig av den?

Tema 4 – Relationer

Undersöker hurudana typer av relationer som uppstår eller förstärks i Lunarstormmiljön. Utnyttjas friheten från den geografiska bundenheten överhuvudtaget? Utgår från frågor om vänner/kompisar och från interaktionerna på Lunarstorm.

Vänner/kompisar/bekanta/kontakter

Vem umgås du med/har du kontakt med på LS?

Har du många nätkontakter utanför LS?

Söker du efter nya vänner på LS?

Hur många har du kontakt med på LS?

Hur kategoriserar du dina vänner på vännerlistan?

Svarar man alltid jakande på en vännerförfrågan?

Är det viktigt att ha många vänner på Lunarstorm?

Kan man bli en bra kompis med någon om man inte träffas?

Interaktioner

Hur håller man kontakt med andra på Lunarstorm?

Vad har man för nytta av de här kontakterna? Till vad använder man dem?

Skulle du kunna upprätthålla liknande kontakter på något annat ställe på nätet?

Vilka förväntningar har man på sina Lunarstormvänner? Hur ofta är det t.ex brukligt att man har kontakt?

Om man har problem, brukar man kontakta sina vänner på LS och diskutera?

Kan man berätta både dåliga och goda nyheter för sina vänner på Lunarstorm?

Hur visar man att man är en god vän på Lunarstorm?

Avslutningsvis:

Tycker du att det finns någonting annat viktigt som gäller Lunarstorm/ Internet som vi inte har berört här?

Får jag använda ditt kryp-in i min undersökning?

Vill du se på intervjuutskriften?

Bilaga 2: Blankett för forskningstillstånd

Undersökning om finlandssvenska barns och ungdomars Internetanvändning

Härmed ger vi(jag) vårt(mitt) tillstånd till att vår(min) son/dotter..... deltar i undersökningen om finlandssvenska barns och ungdomars Internetanvändning. Undersökningen utförs vid Institutionen för allmän samhällsforskning/Informationsförvaltning vid Åbo Akademi av doktorand Pia Södergård (02-2153401, 050-3740250). Handledare är professor Mariam Ginman. (02-215 4278). I undersökningens resultatrapportering kommer min sons/dotters riktiga namn inte att sättas ut.

Datum.....

Underskrift

Namnförtydligande:

Summary

Summary

Purpose, limitations, approach, methodology and material

The overall purpose of the thesis is to look at young people's use of the Internet during their free time. The study is limited to young people's participation in virtual communities, which, according to Croon & Åberg's definition, constitute the type of meeting place that is not designed with any other aim in mind except to act as places where communities can be developed. The purpose and aim of the thesis may be expressed as follows:

The purpose of this thesis is to study young people's participation in virtual communities in order to determine what significance such communities play in their everyday lives from the perspective of information science.

The theoretical part of the thesis addresses the information science perspective in three different ways: by means of an account of the term information and a presentation of that branch of research that touches on information in everyday life; through an examination of children's and young people's need of information, their use of information and communication technology and a survey of how they appear as searchers for information; by looking at the Internet from three different perspectives – as a network, as a platform for computer-mediated communication and as an environment – and by reflecting upon the role of information in these perspectives. The empirical part of the thesis emphasises the information science perspective in the questions studied. In what way do young people handle information in a virtual community? What are the sources of their information? How do they know whether the information is reliable? How is participation in virtual communities anchored in their use of the Internet otherwise and in their everyday lives?

The approach used in the thesis is a qualitative one. Guidance for collecting of material was taken from cultural research, which is characterised by focusing on the knowledge that man has acquired as a member of a group (Spradley, pp. 7–9). The material for this study was collected by means of observations made in different observer roles and interviews. During the course of the observations print-outs were made of personal presentations and excerpts from guest-books. The guest-book material consisted of 1,007 contributions collected in December 2003 and January 2004. The form of interview used was

that of Hirsjärvi & Hurme (1995), the type of which lies between a free discussion and a strictly structured questionnaire. The interview covered four topics, of which three were inspired by cyber-cultural research, which looks upon the Internet as an environment while the fourth was designed to anchor participation in a virtual community in other forms of Internet use and to anchor Internet use in everyday life. The interviews were recorded, transcribed and the principal data-reduction method used was coding with the data program N'Vivo. The sentences of the guest-book contributions were divided into twelve categories according to the material.

The choice of meeting place fell on the virtual community LunarStorm, designed for young people in Sweden but which also occupies a key position among Swedish-speaking young people in Finland. The samples were gathered among young people with broad experience of the Internet and who are members of LunarStorm. Because of the methods of recruitment, which were several, and also for ethical reasons, the material was more heterogeneous than planned since people who had never been members of LunarStorm and also others who had discontinued their membership of LunarStorm were included in the material. The material was homogeneous insofar as all the informants were Swedish speakers, mainly mainstream young people who regarded themselves as habitual Internet users. All in all the material comprised interviews with 29 informants, 19 girls and 10 boys, in the ages of 11–21. They came from 11 different places in Nyland, Åboland, Åland and Österbotten. Both the fact that the informants in the study are young and that the observations were conducted in digital environments on the Net gave rise to express ethical standpoints regarding the forms of and circumstances surrounding the collection with their informed consent.

Handling information in a virtual community

The great attraction of the community concept turned out to be interaction with other people. The informants enjoyed visiting LunarStorm because, by reason of the information built into the design, they had a feeling of being at a much-frequented place to which a growing number of persons made their way. In contrast with chat sites the community environment offers a feeling of being together without the need to be in synchronous contact with others all the time; this makes for a more relaxed contact. A feeling of freedom comes from the broad range of services and functions on offer and from the fact that the user's own creativity can be used in different contexts. This does not mean, however, that the interaction is completely without demands.

It turned out that there were demands that needed to be fulfilled both with regard to establishing identity and activities in the community if visits to LunarStorm were to be experienced as meaningful. These constitute the conventions of a virtual community.

Establishing identity

In order to join the community it is necessary to give a certain amount of information about oneself. In information science this means dressing and publishing information (Hektor, 2001, p. 81.). This is the kind of behaviour that aims at mediating information to other members of the community and is positively interactive by nature (Burnett, 2000). The process of establishing identity begins immediately upon registering when a signature is chosen and information for the presentation assembled. On the one hand, it must be sufficiently clear that it is distinctive, on the other, affinity with others, other members of LunarStorm and also with persons outside LunarStorm, has to be demonstrated. Establishing identity in the community is a form of interaction between the design, environment and purpose of joining the environment. The design provides the tools but is not decisive for the choice of joining the environment, the purpose is much stronger. Together the purpose and environment determine identity. The purpose influences both the quantity and quality of identity establishment, the environment affects the choice of element for establishment, partly by reason of the fact that they are selected so that they conform to the environment, partly because they are selected from elements in the environment.

If the process of establishing identity is to be meaningful, then it has to be serious. It is a description of what Higgins (1987) terms the actual self that is sought. Another requirement is that it must be consistent in all respects, which means that even the behaviour that can be observed by others must be logical. Playfulness is permitted, even desirable, but it has its given place and given forms, which means that it is easily recognisable as such.

In contrast with Karlsson's (2002, p. 91) study on the production of home pages it became apparent in this research that the informants' way of describing how presentations are created was based on the information in the presentation and took into consideration both quantitative and qualitative aspects. The ideal presentation proved to be modest, a balance between being *too* short and boring and *too* long and tedious. On the basis of their own concepts of *basic facts*, *of building their own personal line and developing their own style* the informants described the process of composing a presentation and possible final results. The word plagiarism was not mentioned but the phenomenon

was described and disliked; the purpose of a presentation should be to create something of the person's own, something unique. Even when interpreting the presentations of other people, the informants used information as their *point de départ*. The assessment of the credibility of a presentation means evaluating the information contained in the presentation. The informants' strategy for doing this was by means of comparison. When it came to friends' presentations, the presentation was compared with how the friend is in reality. In the case of strangers' presentations the informants noted contradictions between different elements of the presentation and exaggerations.

Activities in the community

One way of entering into the activities is to study the environment and test different functions. It is during the first period in LunarStorm that this occurs and it is characterised by an initial enthusiasm that gradually wanes as visits to the site become more routine and limited. Of those activities found in LunarStorm there are, according to Burnett's (2000) typology, both non-interactive and interactive types of information behaviour. It should be noted that both types of behaviour are to be found in standard LunarStorm routines. There is therefore no reason to divide members into lurkers, passive readers, on the one hand, and active members who contribute texts to the environment on the other. If visits to LunarStorm are to be felt to be rewarding, then interactive information behaviour is necessary.

Among the non-interactive patterns of behaviour there were, in the words of the informants themselves, *keeping track of people*, when it was a matter of their own friends, and *checking on people*, when it came to strangers. It was the information needed for these two activities that was most valuable in the community for the informants.

In order to keep track of people the informants got information partly from what their friends formulated and put out about themselves, partly from their registered behaviour. An important part of this registered behaviour is the social structure that the friend forms part of and is visible both on the list of friends and the guest book. It is information that gives a picture of the friends' everyday life and changes all the time. Its features coincide with the criteria that have been shown to be of key importance for evaluating the relevance of the information: it is easily accessible (always available to the community), it is up-to-date (often updated), it exists in a form that is understandable and palpable (the format is clear and the information sufficiently detailed and deep), it varies (exists in the form of both written texts and registered behaviour), it can be verified (by comparison with the friend in reality), it comes from a source that is

reliable (the informant's own friends) and it has entertainment value (fascinating to follow) (Barry & Schamber, 1998).

To check on people the sources of information are the same but the information can be hard to verify and the reliability of the sources doubtful. It is in this context that friends act as a guarantee for what other people in the environment can be trusted. In the words of P. Wilson (1983, pp. 14–15), they play the role of cognitive authorities. The source of information, above all others in this case, is the visible social structure, and it is therefore important that it is correct and reliable.

Burnett (2000) divides interactive behaviour into two types: hostile interactive behaviour and cooperative or positive interactive behaviour. He also groups cooperative behaviour into behaviour that is not particularly information-oriented and that which is directly related to searching for or mediating information to other members of the community. These divisions were not, however, particularly fruitful for classifying the interactions on LunarStorm. It can be difficult on LunarStorm to see the difference between hostile and cooperative behaviour. What Burnett describes as not particularly information-oriented behaviour is just the kind that in the LunarStorm environment contains valuable information when the behaviour is seen in relation to the persons involved. The socio-emotional behaviour contributes to an emerging picture of the social structure that constitutes an important source of information.

If visits to LunarStorm are to be experienced as meaningful, interactive behaviour is a requirement that may at times mean the visit is felt to be burdensome. Writing is a survival strategy in the community and taking the initiative is more rewarding than just reacting to others' contributions. Nonsense writing and trivial comments are more important than just remaining silent, which may lead to alienation. Some form of modesty is, nonetheless, required here. A member who is unduly active may be regarded, according to my young informants, as a person who lacks *a life*, which for them is a very unattractive identity.

Relationships

Interaction on LunarStorm makes demands on both establishing identity and activities. The activities favour interaction between members and relations come into existence in the community. An implied aim of interaction on LunarStorm seems to be to develop relations with other members. Here it proved to be very demanding to develop a relationship with an unknown person, in terms of both time and effort. It is a challenge to find common points of contact and face-

to-face meetings are necessary if the relationship can be looked upon as good as those established in reality.

The purpose of visiting LunarStorm, however, is often to communicate with one's own friends; this has also been demonstrated by Enochsson's (2005) study of LunarStorm. Thulin (2004, p.151), on the other hand, has shown that the Internet is not used primarily in order to establish new contacts. The guest-book was shown to be of key importance in order to develop relationships with one's own friends. The very idea of writing seemed to be rather to sustain a contact than to mediate important information. Written contributions create expectations, and replies to contributions are a way of demonstrating friendship. In the light of Iacono's & Weisband's (1997) study of how trust is created, what is written in the guest-book may be seen as an endeavour to develop trust. According to Carey's (1989, pp. 42–43) view of communication it is a ritual the aim of which is to unite people in friendship and maintain a community.

From handling information to information literacy

Handling information on LunarStorm is diverse and demanding. When it comes to giving information about oneself, to interpreting information about others and to interacting with others there are conventions that need to be followed. The reward for following the conventions is that they give meaning to the visit to LunarStorm. The information-literate LunarStorm member is thus one who has learned to follow the conventions of the site and understand their implications and who therefore, according to Lloyd's (2006) definition of information literacy, has a deep relationship with his information environment.

One of the most surprising results of the study is that the information in the LunarStorm environment was evaluated by means of criteria which, according to Hirsch (1999), are not used by pupils in a school environment; the authority of the sources, the correctness and the truthfulness of the information and that plagiarism as a phenomenon was mentioned in the material and not approved of. In order to cope with evaluating the information comparison was used as a strategy. The information within the virtual community was compared with information in real life, different pieces of information in the virtual community were compared with each other and contradictions and exaggerations noted. This means that the information-handling skills that are sought for young people in an educational context may be of the kind that are already well-known to them in a different context.

Anchoring the virtual community

Members of LunarStorm may also be members of other virtual communities. If this is so, then the purpose was considered the key to what form a visit to LunarStorm took compared with visits to the other communities. Membership of LunarStorm can be used as a visiting card in other electronic environments and serve to establish identity in them. In the real world it turned out that the *point de départ* is that “everybody” is a member of LunarStorm but membership in itself can have painful connotations and is nothing to boast about.

Visiting LunarStorm was considered in different contexts to be firmly anchored in reality. Establishing identity was serious and attempted to present the actual self. In interpreting other members’ presentations the link with real life was the key factor. In order to develop meaningful relationships it was considered that this link with reality was necessary. When communing with friends through the medium of guest books the emphasis lay on the personal and everyday life. When striving for realism it was the same as the realism of real life; in this respect the virtual environment had no alternative rules. Both visiting LunarStorm and other use of the Internet were stated to constitute similar threats to one’s own identity, as was also the case with programming and computer games in Valentine’s & Holloway’s (2001) study. Moderate participation in LunarStorm was the ideal. As far as the Internet is concerned on the other hand, it was important that the time spent using the Net was reasonable and the content correct, which meant understanding the complementary functions of the Internet. Moderation and reasonableness meant that there should also be room for other things. The identities that were rejected on LunarStorm were “the inveterate LunarStorm member” and on the Internet “the no-lifer”.

After being a member of LunarStorm for a time it took on a more routine nature. Routine, in turn, is a part of more comprehensive Internet routine with those who use the Internet on a more or less daily basis. The use of the Internet by the informants was categorised according to the intensity and breadth of their use. This resulted in four types of user: a low and narrow, a low and broad, a high and narrow and a high and broad. A characteristic feature of all these profiles was that a special activity formed the focus of use. For the low and narrow user it was LunarStorm that was the focus of use, for the low and broad user searching for information, for the high and narrow user e-mail and for the high and broad chatting. These activities were then combined with other activities in a greatly varying way in the different profiles. When these profiles were examined more closely, it turned out that a condition for being able to participate in virtual communities is linked

to the nature of the availability of the Internet for the content of use and the type of community. In order to be able to participate in “third-place” communities such as LunarStorm the demands are quite low. No communication applications are required and a home link to the Internet is not necessary. That LunarStorm formed the focus of use by the low and narrow type of user shows that participation is obviously regarded as meaningful even at a lower intensity of use in contrast with other communication activities on the Net, which seem to require a more regular accessibility. In the case of e-mail this takes the form of a routine checking, sometimes even several times a day, and for instant messaging programs and IRC (Internet Relay Chat) almost constant access is needed.

Since visiting LunarStorm is regarded as an integral part of a more comprehensive Internet routine it will easily be realised that, for high users of the Internet in particular, visits to LunarStorm can structure the whole day, beginning in the early morning before school right through to late evening just before going to bed. Where use of the Internet is both high and broad the instant messaging program is open in the background and complements a visit to LunarStorm. It was suggested that the activities in these cases have more the character of living together than just keeping abreast of what is happening.

The significance of membership of LunarStorm

The core of membership of LunarStorm is the asynchronous presence made up of the fact that each member can rely on the other members using the site. To be accessible is a way of exhibiting friendship, and membership of LunarStorm becomes a promise to be present in a friend relationship. In order for membership to acquire some meaning, synchronous presence is also needed. A certain degree of logging on intensity with interactions is required if membership is to be regarded as meaningful. What significance, then, does membership of LunarStorm have for young people in their everyday lives? Do LunarStorm activities exert any influence at all, to use an expression from cyber culture, on their *real lives*? To be able to answer these questions it is necessary to change perspective and look at their lives outside LunarStorm.

Development of information literacy

Lloyd (2006) maintains that just as there are different environments, so there are different ways of acquiring information literacy. If and how a degree of information literacy already acquired in one environment can benefit the development of information literacy in another environment

is something that has not been studied. It is important for young people to develop information literacy for school and their studies. Whether an information-literate LunarStorm person copes better than those classmates who lack corresponding experience remains an unanswered question. It would be tempting to claim that visiting LunarStorm, which requires a diverse and demanding handling of information, benefits their ability to cope with information in an educational context but neither the empirical material nor the literature in the field provides any support for such a claim. It is interesting, however, that there are certain points of contact between these two contexts. The same evaluation criteria concerning the relevance of information are of key importance in both, which might seem to indicate that there exists common ground on which to build for the information-literate LunarStorm person. The information environments of everyday life, exemplified in this case by the virtual community LunarStorm, presents challenges that give experience of handling information.

Tools for developing self-knowledge

When it comes to the matter of developing young people's identity LunarStorm may be seen as one of the places where identity claims can be made and are confirmed. According to Chryssochoou (2003) such an activity leads to increased self-knowledge and provides a tool for formulating a world view. The three questions "Who am I?", "Who are they?" and "What is our relationship?" may be regarded as the basic questions the answers to which form a lens through which to observe the world. It is precisely these questions that are central to activities on LunarStorm. "Who am I?" is answered in the process of establishing identity. "Who are they?" is the fundamental question for interest in the presentations of others. "What is our relationship?" is the *point de départ* for the different ways explored in the environment to demonstrate belonging. In this context LunarStorm is a tool for getting to know oneself.

Tools for developing trust

For the relationships between friends in reality LunarStorm acts as a complement to face-to-face meetings. Other complements are the communication applications to be found on the Net and which can be used simultaneously with visits to LunarStorm. When it comes to friend relationships it was assumed that the trust developed in the virtual community through entries in guestbooks also impact on relationships between friends in reality since trust and reliability in earlier interactions give rise to positive expectations about the other

party's intentions. Successful fulfilment of expectations strengthens the desire of the different parties to trust each other (Rousseau, Sitkin, Burt & Camerer, 1998). People visiting LunarStorm do so as themselves so there is no reason to believe that trust exists only between members of LunarStorm in the virtual environment. This makes LunarStorm a tool for developing trust in a friend relationship.

Tools for developing social capital

It has been claimed that trust, together with networks and norms, is a characteristic of social capital (Putnam, 1995). In view of the trust engendered through entries in the guest-book the question arises as to whether visits to LunarStorm can lead to development of social capital. An examination of this question on the basis of the three dimensions that Nahapiet & Ghoshal (1998) maintain are characteristic of social capital reveals that LunarStorm has something to contribute in respect of all three dimensions that cannot so easily be obtained in real life. Trust, which has already been addressed, is among the key aspects of the authors' *relational dimension*. In addition to this they claim that there is a structural and cognitive dimension to social capital.

As far as Nahapiet & Ghoshal's (1998) structural dimension is concerned, it may be noted that the LunarStorm environment is of importance in at least three different ways. The structural dimension describes the pattern of interactions between players – how they approach each other and whom they approach. First, it was seen how activities on LunarStorm lead to the list of acquaintances, which was often regarded as an auxiliary structure for developing relationships and can often be greater than the circle of friends in everyday reality. Although the purpose of visiting LunarStorm was to contact and socialise with their own friends, activities such as reading a friend's guest-book lead on to those of others, strangers, that might lead to the formation of a new relationship. Secondly, contacts made through LunarStorm were often more frequent than in reality. Thirdly, the social structure was more obvious than in reality.

Nahapiet & Ghoshal's (1998) third dimension, the cognitive, refers to those resources that afford the actors common presentations, interpretations and contents. A key aspect here is a common language, which increases accessibility to other people and their information and provides a frame of reference for observing and interpreting the environment. The LunarStorm environment was, for the informants, a place where they could use their own language; this is illustrated by the fact that informants could express themselves by saying that they *speak* on LunarStorm even though the mode of communication is written. In the guestbooks and presentations there are dialect forms expressed in

writing with the aid of the cyber culture's means. Playfulness is rife in the internal jokes that are incomprehensible to an outsider. What, then, is the knowledge base developed through this form of expression? Does there exist such a base and to whom is it accessible? It is a collection of portrayals of everyday life – of different ways for the users to describe themselves and their way of being and to position themselves in a network that is not as visible for the observer in real life. The collection is valuable because it has a diversity that gives different perspectives and because it is reliable. One's own circle of friends acts as a guarantee of its reliability.

The knowledge base created on LunarStorm is of value in that it is embedded in a social structure and is accessible only to those who are members of the structure. Because the information contained in it is anchored in everyday life, the base is probably just as relevant for the actors outside the virtual community as within it. Anybody who is alone on LunarStorm without the company of his/her friends does not have access to such a knowledge base. Everything to be found there is merely a collection of presentations and activities unrelated to the lone observer and consequently meaningless. This is why socialising with one's own friends on LunarStorm is so important. It is only together with them that such a knowledge base can be built up.

This view of LunarStorm through the three dimensions of social capital shows that for each dimension there is something that the virtual community offers that differs from what is available in real life. This indicates that LunarStorm can be seen as a tool for developing social capital.

Reflections on the making and results of the study

An information-scientific study of young people's participation in virtual communities can naturally be carried out in many ways. To start from cyber culture in the themes addressing LunarStorm offered, however, an approach that the informants were familiar with and also provided a common frame of reference for the interviews. That this frame of reference was to prove rewarding became apparent during the first interviews touching on the first theme, "The Net in everyday life". It was obvious that for the informants the words information and information search referred to handling information at school and that other expressions were needed to talk about information in an everyday context. The cyber culture approach also offered a practical way to change perspective between life in the virtual community and everyday life, "real life". This was something that was also exploited by the informants despite the fact that experiences from the virtual

community did not in any way seem more unreal than or independent of the rest of everyday life.

The interview materials in the study were collected during the first half of 2003 and LunarStorm has progressed in many ways since then. Since the development of a virtual community is an on-going process, no efforts have been made to describe in what way what the informants had to say about LunarStorm differs from what it is today. Such a description would be out of date even when the manuscript for the thesis appears in print. Thus the empirical description is of what LunarStorm was in 2003 but present members of LunarStorm presumably have little difficulty in recognising the overall picture even though certain details are different. One development of LunarStorm, however, necessitates a comment. This concerns the features that were not available to users in Finland and that were described as leading to marginal membership. Nowadays it is also possible for Swedish speakers in Finland to subscribe to the services that LunarStorm offers; this probably makes membership of the community more complete than it was then. Whether there are other circumstances that may lead to marginalisation is something that lies outside the scope of this study. Electronic environments continue to be geographically fixed and are subject to national legislation but it is possible that the consequences of this can more easily be foreseen and steps taken to redress shortcomings. The description of the Finnish members' marginal membership would therefore only be of interest as documentation of a past phase of development.

Qualitative studies are expected to result in a discussion of how far the results of the study can be generalised. Alasuutari (1994, pp. 217–222) shows an alternative way of addressing the question, which has been tested here. That is to refer to other studies in different phases of research and so to obtain a picture indicating that the results are not a temporary exception and that the study is also able to describe something over and above what the materials indicate.

The information-science perspective showed, just as Enochsson's (2005) study, that interaction within the virtual community was the main thing for young people. Even if examples were given of how the virtual community could be exploited as an information system, this was only a minor thing. That one's own friends were the principal focus also accords with the results obtained by Enochsson (2005) and Thulin (2004). The pre-eminence of the information-science perspective was that it could provide a more detailed picture of what this socialising meant and show why the role of one's own friends played such a central role. It gave a picture that showed at the same time how demanding

participation in a virtual community can be and what added value it can give participants in many respects.

From the viewpoint of information science this is an example of handling information in an everyday environment that is of key importance for young people where the aim for those visiting the site is nothing but socialising and where the flow of information is designed to strengthen this interaction. The most valuable information for this purpose is not sought consciously nor can it be described as an unexpected information discovery. Rather, it is an integral part of the interactions of social life.

English translation: Christopher Grapes

F19 från Pietarsaari i Västra Finlands län

Varför deltar ungdomar i virtuella gemenskaper? Vad får de ut av det och är ett engagemang i en gemenskap någon begränsning för deras vardagliga liv? Undersökningen belyser ungdomars relationer till virtuella gemenskaper i en informationsvetenskapligt perspektiv. I undersökningen, som byggde på observationer och intervjuer, deltog 29 svenskspråkiga flickor och pojkar i åldern 11-21 år. De kom från 11 olika orter i Nyland, Åboland, Åland och Österbotten och de flesta av dem var medlemmar i den virtuella gemenskapen LunarStorm, en mötesplats som skapats för ungdomar i Sverige. Informationen var central i de delfrågor som ställdes: På vilket sätt hanterar ungdomarna information i en virtuell gemenskap? Vilka är deras informationskällor? Hur vet de om informationen är tillförlitlig? Hur är deltagandet i virtuella gemenskaper förankrat i den övriga Internetanvändningen?

Åbo Akademis förlag
ISBN 978-951-765-382-4



9789517 653824